+Disk Amiga

AMIGA • CD-32 CD-ROM • PC

DREAM

TOUT L'UNIVERS DE LA MICRO

Mars 1995 - n°16

CD Dream
L'univers des consoles CD 32 bit.



Les clones Amiga arrivent !
Bloodnet : l'aventure cyber

L'Amiga s'impose à Imagina

La carte Aura donne le ton

Exclusif
Cannon fodder 2
+ Photogenics



Shaq Fu : Shaquille a du punch !



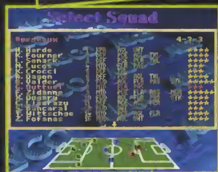
Mensuel - 10,95 Scan - 245 FL - 11 FS - 255 FB




Concours EUROPEAN Challenge Kick off 3







24 équipes internationales et 96 clubs européens s'affrontent dans le nouveau European Challenge Kick Off 3 ! Tir, tacle en glissade, volée, ciseaux, tête plongeante... les mouvements des joueurs sont ultra-réalistes !

European Challenge offre également la possibilité de sauvegarder vos meilleures actions sur disquette. Une superbe fonctionnalité qui nous permet d'imaginer un grand jeu !

Envoyez-nous vos meilleurs buts sur disquette !

Les 5 meilleures actions choisies par le jury de Dream et d'Ubi Soft se verront récompensées. Quelques conseils : soyez original et tactitien, forcez le hasard et surtout... jouez collectif !

Les disquettes (avec une étiquette portant vos nom, prénom, adresse et âge) sont à renvoyer à Posse Press/Kick, 21, rue Notre Dame de Nazareth, 75003 Paris avant le 30 avril, cachet de la poste faisant foi.

Les récompenses

1er prix
- Une tenue de football offerte par Ubi Soft
- Un ballon de foot offert par Planète Foot
- Un abonnement à Planète Foot
- Un abonnement à Dream
- Un T-shirt Dream

2e prix
- Un ballon de foot
- Un abonnement à Planète Foot
- Un abonnement à Dream
- Un T-shirt Dream

3e prix
- Un abonnement à Planète Foot
- Un T-shirt Dream
- Un abonnement à Dream

4e et 5e prix
- Un abonnement à Planète Foot









European Challenge est disponible sur Amiga et Amiga 1200

Photogenics™

Dépassez les limites de votre imagination.

en échange de votre disquette démo DREAM
35 Frs de Réduction
OFFRE SPECIALE

495 Frs



Support de multiples formats d'images :
IFF
JPEG
GIF
BMP
SCULPT
ILBM
RAW
PHOTO CD

Puissants effets spéciaux de manipulation et de retouche d'images

Edition d'images multiples simultanément

Dessin en 24 bits avec pré-visualisation HAM8 en temps réel

Puissantes fonctions Défaire / Refaire et de combinaisons d'images

Support pour : OpalVision, Picasso 2, VLab et beaucoup d'autres

Outils naturels de dessin comme : Craie, pastel, crayon, feutre etc...

Le meilleur programme de dessin et de retouche d'images 24 bits

*pour Amiga 1200 et 4000**

Outils naturels de dessin : Airbrush, Craie, Pastel, Crayon...
Nombreux effets spéciaux : Photo montages, déformations, trucages...
Edition multiple et simultanée d'images
Dessin en 24 Bits avec pré-visualisation HAM8 en temps réel.
Manuel en Français.

Ne nécessite pas de carte graphique 24 Bits.


From Almathera

** Photogenics fonctionne sur Amiga avec au minimum un 68020 2 mégas de ram et le Kickstart 3.0.*

Almathera / Phœnix DP BP 801 64008 Pau Cedex Tél./Fax. : 59 82 95 00

Revendeurs participant à l'opération Photogenics :

VAV VIDEO
165 rue Breteuil
13006 Marseille
Tél. : 91 53 10 10

Technic Photo Son
69 Rue de Mareville
54570 Laxou
Tél. : 88 27 44 34

PHOTO FOC
C.C. La Forêt
91230 Montgeron
Tél : 69 40 51 69

MSD
45 Rue Ch de gaulle
42000 St Etienne
Tél. : 77 41 64 14

Atol Informatique
2 Rue Gougeard
72000 Le Mans
Tél : 43 76 21 92

JANAL
54 Rue Faventines
26000 Valence
Tél. : 75 55 43 16

Delta Graph'X
4 Rue G. Babeuf
91180 St Germain les Arpajons
Tél. : 60 84 16 14

Multimedia Systems
Quartier de la Tour
Route de Marseille
04000 Digne
Tél. : 92 32 49 37

GELAIN
22 Avenue de Saxe
69006 Lyon
Tél. : 78 52 77 62

CCM (VPC)
37 Rue des Mathurins
75008 Paris
Tél. : 47 12 10 91

SOFTONE
394 Rue de Lille
62400 Bethune
Tél. : 21 68 99 99

DREAM
sommaire

Dream, 21 rue Notre Dame de Nazareth, 75003 Paris est édité par Posse Press, SARL au capital de 120 000 francs. Siège social : 9 rue Neuve Saint Germain 92100 Boulogne.
Représentants légaux : Romain Canonge, Francis Poulain.
Associés principaux : Romain Canonge, Francis Poulain, Christine Robert.
Directeur de publication : Francis Poulain.
Tél : (16-1) 48 87 53 15.
Directeur commercial : Romain Canonge.
Tél : (16-1) 48 87 54 69.
Responsable abonnements et bootik : Valérie Ambrosio.
Tél : (16-1) 48 87 60 11.
Télécopie : (16-1) 48 87 51 23.
Rédaction
(16-1) 48 87 57 30
Rédactrice en chef : Christine Robert.
Secrétaires généraux de la rédaction : Grégory Halliday et Yann Serra.
Ont collaboré à ce numéro : Stéphane Anquetil, Frédéric Boullier, Nicolas Fournel, Christophe Goffette, Carole de Landstheer, Frédéric Joignant, Mister B., Sébastien Lubrano, Vincent Oneto, Rod, Wim Sical.
Directeur artistique : Pierre-Yves Roudy
Tél : (16-1) 48 87 52 95.
Rédacteur graphiste : Catherine Paire
Illustrateurs : Weg, Christophe Bardon.
Bande dessinée : Weg.
Fabrication
Photogravure : Promographic, Paris.
Impression : Berger-Levrault Graphique, route Villiers St Etienne, 54200 Toul.
Diffusion : MLP.
Dépôt légal : mai 1994.
N°ISSN : 1259-1165.
Commission paritaire : n° 75364.

posse PRESS

Dream, magazine de l'extrême ! Nettoyez les Hulots de vos lunettes et suivez-nous pour ce seizième voyage à l'intérieur du magazine. Nous survolons actuellement Coverdisk-city, une ville super Cannon et très Photogenics, un petit détour par News York, le temps de se mettre au courant des dernières nouveautés, et hop ! notre ascension vers l'extrême continue en compagnie de nos héros favoris : les jeux d'aventure. Petite pause détente avec un reportage sur Imagina ! Nous avons quand même pris le temps de faire le plein de previews, jeux, astuces... Après, les paysages ont défilé à une allure incroyable : l'espace lecteurs, les démos aux univers magiques, le DP et ses milliers de logiciels, le labo et sa diversité... Tout s'est passé trop vite, vivement le mois prochain.
Christine Robert

Exclusif
Cannon fodder 2 + Photogenics

DREAM N°16
Photogenics (3.0+)
Incroyable ! La version démo du must des logiciels de retouche d'images sur Amiga
Cannon fodder 2




Cannon fodder 2.


Skeleton krew.


Aura donne le ton !





Reportage page 24

Imagina





Photogenics

RETOUCHE D'IMAGES

Avant toute chose, signalons que *Photogenics* ne fonctionne qu'avec le système 3.0. En clair, il vous faut posséder un Amiga 1200 ou un Amiga 4000. *Photogenics* est un logiciel de traitement d'images. Vous le saurez en étudiant le test de ce logiciel paru dans le dernier numéro de Dream. Le principe est simple, vous chargez une ou plusieurs images et vous les soumettez à

Avec Photogenics, vous serez transformés !

toutes sortes d'effets : pixelisation, solarisation, négatif, sépia, saturation... La plupart des effets sont paramétrables et hyper-rapides. L'avantage du logiciel est de proposer une preview de votre image avant de lancer un effet. Ceci permet de ne pas se retrouver avec des déformations inattendues. Pour accompagner ces fonctionalités, *Photogenics* propose également des instruments graphiques : pixel, crayon, craie, éponge... Bref, amusez-vous avec *Photogenics*, ses fonctions ne vous décevront pas et n'hésitez pas à profiter de l'offre Phoenix proposée en page 3.

Cannon fodder II

JEU

Voici enfin la célébrissime séquelle du hit de Sensible en exclusivité pour Dream. Votre mission, si vous l'acceptez, est de diriger quatre petits personnages au sein d'un monde hostile. Pour vous défendre, vous pouvez tirer, jeter des grenades ou utiliser certaines armes



Tirez sur tout ce qui bouge !

trouvées sur votre chemin. Attention, vos hommes sont sensibles aux explosions et aux tirs ennemis. Séparez votre groupe en plusieurs unités afin de prendre vos adversaires en ciseaux, envoyez des éclaireurs pour déminer un terrain... tout est question de tactique. Un bijou du jeu d'arcade à consommer sans modération.



Ne soyez pas cave !

• Protégez la disquette Dream en écriture. Il faut pour cela que la languette de protection à l'angle de votre disquette laisse apparaître le trou.

• Faites une copie de la disquette Dream. Pour ceux qui n'ont pas de copieur, il convient de lancer le Workbench, de cliquer sur le Shell (ou le Cli) et de taper "diskcopy df0: to df0:". A ce moment l'Amiga vous demandera de mettre le disque source (la disquette originale de Dream) puis le disque destination (une disquette vierge), ceci plusieurs fois. Lorsque l'opération est terminée, mettez la disquette originale dans un endroit sûr et n'utilisez que la copie ! Dream ne pourra pas changer les disquettes erronées résultant d'une mauvaise manipulation sur l'original.

• Avant de lancer un programme, lisez les instructions de Dream ainsi que la documentation fournie sur la disquette. Vérifiez que vous avez la configuration requise (en particulier la mémoire) et déconnectez (machine éteinte bien entendu) tous les périphériques que les programmes pourraient ne pas apprécier (lecteurs externes, modems...).

• Dream décline toute responsabilité concernant le contenu de la disquette et les problèmes que pourraient engendrer son utilisation.

• Lorsque nous dupliquons plus de 50 000 disquettes, il arrive inévitablement que quelques unes d'entre elles échappent au contrôle qualité. C'est le cas lorsque vous obtenez une petite fenêtre indiquant "Read-write Error" ou "Not a dos-disk". La solution est simple : envoyez-nous votre disquette originale, accompagnée d'une enveloppe (les enveloppes à bulles sont les meilleures) avec votre adresse et timbrée à 4,20 francs. Elle vous reviendra le plus rapidement possible :
Dream/Disquette en panne, 21, rue Notre Dame de Nazareth 75003 Paris.

Vous voulez être célèbre ? Pourquoi ne pas diffuser vos programmes sur la disquette Dream ? Les programmes sélectionnés gagneront un abonnement d'un an à Dream ainsi que l'estime de toute la communauté Amiga francophone ! Envoyez vos jeux, utilitaires, musiques, demos (sans oublier un petit mot avec vos coordonnées nous autorisant à mettre le programme sur la disquette) à Dream/Rubrique disquette, 21, rue Notre Dame de Nazareth 75003 Paris.

en hausse

▲ Sega
Alors qu'Apple et Intel viennent d'annoncer leurs prochaines consoles de jeu, Sega se met au micro-ordinateur ! *Pico* est un ordinateur-jouet d'une extême simplicité d'utilisation. Son but est plus éducatif que ludique et l'appareil a été développé en tenant compte des habitudes d'apprentissage des enfants. On pourra le trouver chez les marchands de jouets traditionnels et dans les maternelles.

▲ Dream games
Malgré son nom, Dream games n'a rien à voir avec votre magazine préféré. Cela ne nous empêche pas de souhaiter un joyeux premier anniversaire à cette sympathique boutique belge. Rappelons que Dream games se fait un honneur de distribuer des jeux sur Amiga et qu'elle se trouve à Tournai.

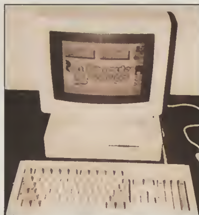
▲ Ah ça ira, ça ira !
Interrogé sur le marché de l'informatique, des distributeurs anglais ont répondu ceci à propos de l'Amiga : "*si Commodore revient, nous pourrions en vendre des tonnes ! Les gens continuent à faire la queue pour en acheter. Les clients sont au courant de la situation de Commodore mais n'arrêtent pas de nous demander des Amiga*".

Vous savez quelque chose que nous ignorons ? N'hésitez pas à nous appeler au (33-1) 48 87 57 30 ou à nous passer un petit fax au 48 87 51 23.

Les compatibles arrivent !

ILS SONT LÀ !

On connaissait déjà le *Paws* (Portable Amiga WorkStation) permettant de mettre une carte mère Amiga dans un portable avec écran couleur, ou les systèmes Ramiga qui font de même avec un boîtier *Tower*. On commençait à parler de *Draco*, solution allemande haut de gamme, et voilà qu'arrive l'A2200 !!! Véritable surprise venue du fin fond du Canada, cent pour cent compatible Amiga, l'A2200 vient combler le trou commercial et technique laissé par Commodore depuis l'A1200 et l'A4000. On se souvient de la *Phoenix board*, carte mère australienne pourvue d'une interface SCSI, de 2 Mo de Chip Ram, de l'ECS, d'un bus *Zorro II* et d'un copro arithmétique (68881). Cette carte présentée dans un boîtier d'A1000 était une solution pour évoluer en attendant l'arrivée des machines AGA, à l'époque. Aujourd'hui l'A2200 crée le même phénomène de convoitise euphorique et d'interrogation : ça ressemble à du Commodore, ce n'est pas du Commodore et pourtant c'est un Amiga ! L' A2200 se présente dans un boîtier un peu plus large que celui du 3000 (40 cms de profondeur, 42 cms de largeur et 12 cms en hauteur). Outre les connecteurs Amiga standards, on notera la présence d'un connecteur pour lecteur de CD-Rom, support vraisemblablement fourni en standard avec les prochains ordinateurs d'Amiga international, et -surprise- d'une prise S-VHS. Cette dernière comblera les professionnels de la vidéo déçus par la qualité médiocre de la sortie composite actuelle. La face avant présente deux baies 5,25 pouces et deux baies 3,5 pouces. La machine sera fournie en deux versions : l'A2200-1 sera pourvu d'un 68EC020 à 14 Mhz et d'un disque de 210 Mo aux environs de 1 200 $, et l'A2200-2 d'un 68030 et 68882 à 40 Mhz avec disque de 410 Mo aux environs de 1 600 $. Mais arrêtons de tourner autour du pot et regardons à l'intérieur de la machine.


L'A2200 arrive !

2 Mo de Chip Ram sont donnés en standard ainsi que 2 à 4 Mo de Fast suivant le modèle. La Fast Ram est extensible à 8 Mo avec le 68EC020 et jusqu'à 128 Mo avec le 68030. Un 68882 peut être joint au 68030 et les deux composants iront jusqu''à 50 Mhz. Le Kickstart 3.1 est monté sur une Rom 32 bits et le lecteur de disquettes est de 880 K ou 1,76 M, ici aussi suivant le modèle. Les chips AGA sont ceux de Commodore et fonctionnent très bien en PAL. La plus grande surprise se situe au niveau des bus. On en compte sept au total : un bus CPU, un bus 150 broches compatible avec le bus interne du 1200, un bus dédié à une carte 486 (en option) et quatre bus ISA pour brancher des cartes PC/AT. Les deux derniers connecteurs internes sont destinés aux lecteurs de disquettes et aux disques IDE (disques durs ou CD-Rom). Seul l'A2200-1 est disponible actuellement chez Computer answers (Prince Albert, SK. Canada, fax : (19-1) 306.764.0088) et on espère une importation européenne assez rapide. Si cette machine vous semble trop ludique et que pour vous l'Amiga est surtout une station graphique professionnelle, rappelons que *DraCo* est un ordinateur à base de 68060 fonctionnant sous Amiga OS 3.1 et Unix. La carte mère ne comprend pas les chips graphiques AGA de Commodore mais ceux-ci sont avantageusement remplacés par une carte *Retina BLT* (180 Mo par seconde et mémoire 24 bits) pour l'affichage et un NCR 53C720, tout droit venu de la *Warp engine*, pour le Blitter. Sont présents cinq slots *Zorro II*, deux slots 32 bits spécifiques, un contrôleur SCSI-II, un lecteur de CD-Rom triple vitesse, mais pas de lecteur de disquette. Le tout est vendu dans un boîtier *Tower*, pour le prix d'un A4000/060 avec carte *Retina*, par MacroSystems (Allemagne) et Noahji's (USA). A suivre ...

TOP 5 AMIGA

Chaque mois retrouvez la sélection des jeux coups de coeur de Dream.

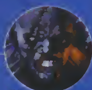
All new world of lemmings *(tous les Amiga)*





Alien breed tower assault *(Amiga 1200)*

Shadow fighter *(tous les Amiga)*





Subwar 2050 *(Amiga 1200)*

Lords of the realms *(Amiga 1200)*



16 millions pour le Workbench

MERVEILLEUX

Malgré votre superbe carte graphique 24 bits, petit bijou de rapidité à rendre jaloux votre voisin pourtant daltonien, votre Workbench traîne encore de façon asthmatique 256 pauvres petites couleurs. Ça vous énerve. Heureusement est arrivé *Cybergraphics*. Ce logiciel a été écrit par deux anciens développeurs de la carte *Picasso* et regroupe les drivers de la plupart de vos cartes graphiques. Son but est de créer un standard graphique indépendant et de faire fonctionner le Workbench avec les possiblités de votre carte et non plus celles de l'AGA ou, pire, de l'ECS. Il existe une version démo bridée de *Cybergraphics* dans le DP et notamment sur AmiNet. Une carte *Cybervision 64* (64 bits, *Zorro III*), des mêmes auteurs, devrait sortir prochainement accompagnée bien entendu du logiciel. Les développeurs de hardware pourront ainsi créer de nouvelles cartes graphiques et utiliser les drivers *Cybergraphics*, cela permettrait de réaliser des économies de développement et donc de baisser le coût des cartes. Il y aurait un seul standard graphique sur Amiga et les développeurs de logiciels pourraient gagner pas mal de temps. Voici quelques caractéristiques : émulation du WB stable et plus rapide en 256 couleurs que toutes les émulations déjà existantes, possibilité de tirer les écrans, aucune consommation de Chip Ram, possibilité de supporter plusieurs cartes simultanément, programmation des modes 15, 16 et 24 bits indépendamment du hardware, etc. Jim Drew semble être emballé par la chose et prévoit une adaptation pour la prochaine version d'*Emplant*. Ce logiciel coûte 30 $ US ou 50 DM et est disponible chez Frank Mariak, Klosterst 7, D-44135 Dortmund, Allemagne, ainsi que chez Thomas Sontowski, Bensberger Marktweg 15, D-51069 Köln, Allemagne.



en baisse

▼ **Réseaux**

Doom et *Doom II* détenaient jusqu'au Noël dernier le record du jeu le plus joué en réseau, eh bien ils ont été battus ! Devinez par qui ? Non, non, pas par *Doom III* ni autre *Rise of the triad* à l'horizon. Ils ont été supplantés par *Civilization* ! Il s'agit en fait d'une version pour OS/2 Warp nommée *Galactic civilization.*

▼ **Divorce**

Franck Lafage, Directeur général de CiS, annonce : *"CiS, importateur depuis 1989 des produits Great valley products arrête l'importation et la distribution de la marque. C'est une décision grave mais nous avons été contraints d'en arriver là car GVP a arrêté la production de nombreux produits et n'assure plus un support conforme à nos exigences et à celles de nos clients. Les utilisateurs n'ont aucune inquiétude à avoir pour ce qui est du suivi du matériel sous garantie. Nous disposons d'un stock important de pièces détachées et de produits de rechange"*. Pour le support et le service après vente des produits hors garantie ou des anciens modèles, il faudra désormais vous adresser directement à : Great valley products, 657 Clark Avenue, King of Prussia, PA 19406 USA. Tél : (19-1) 610 337 8770, Fax : (19-1) 610 337 9922.

Une époque formidable

La rubrique des blasés de l'informatique, la rubrique de ceux qui pensent que seule l'informatique peut les étonner, la rubrique de ceux qui ne lisent pas Dream que pour l'informatique.

● **Treize pour le porter**
Un Australien de 28 ans, l'un des hommes les plus gros du monde, est décédé d'un arrêt cardiaque et il a fallu abattre un pan de mur de sa maison pour faire sortir le corps. Treize policiers, ambulanciers, pompiers et volontaires ont été réquisitionnés pour transporter le défunt, qui pesait 433 kilos.

● **Petit pénis, grande vitesse**
"Les automobilistes qui foncent sur les routes ont de petits pénis". Voilà ce qu'on pouvait lire sur les affiches qui couvraient les abribus de la banlieue de Tel-Aviv. Les accidents de la circulation font 500 morts par an en Israël et un publicitaire a décidé d'employer les grands moyens pour faire ralentir les automobilistes. Les responsables des municipalités concernées viennent de demander le retrait des affiches.

Wagon tout confort
La société de chemins de fer autrichienne envisage d'équiper des wagons d'appareils ménagers afin de permettre aux voyageurs qui font quotidiennement la navette de cuisiner, laver leur linge et le repasser pendant le trajet. Les nouveaux compartiments sont équipés de vaisselle, d'appareils de cuisine, de machines à laver et de fers à repasser. ■

Coucou, c'est nous !

DÉMÉNAGEMENT

France festival distribution, notamment distributeur de *PC Task 3.1*, l'émulateur soft Pc sur lequel fonctionnent très bien *Excel 4.0* et *WinWord*, nous apprend le récent changement de locaux de son assistance technique. Il conviendra désormais de téléphoner au (16) 73 34 05 15 tous les jours entre 13h30 et 16h30 pour tout problème ou renseignement sur les produits Ffd.

Avis de recherche

EMPLOI

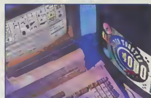
La célèbre et ludique société Titus recherche des professionnels du jeu vidéo : des programmeurs sur MegaDrive, Mega CD, Super nintendo, GameBoy, Jaguar, 3DO, PSX, Saturn et PC CD-Rom, ainsi que des graphistes confirmés sur *Deluxe paint, 3D studio* et en dessin animé. Un chef de produit est également demandé. Celui-ci doit parler anglais et avoir une connaissance de la chaîne graphique. Les salaires sont négociables. Prière de contacter Florent Moreau au (1) 43 32 10 92. Titus, 28 ter avenue de Versailles, 93220 Gagny.



Disquette de 230 Mo.

La belle histoire

ETONNANT !



Video toaster.

Vendues sous le nom de *Video toaster* et affublées d'un environnement particulier comprenant logiciels et matériel graphiques, les machines de Commodore ainsi maquillées ont mieux marché aux USA que les Amiga "normaux". Si ces derniers n'ont pas réussi à convaincre un grand public nourri au cheeseburger, le *Video toaster* a par contre acquis auprès des professionnels de la vidéo et de l'image de synthèse une notoriété à faire pâlir de jalousie un constructeur de Pc. Pensez donc, ce *Video toaster* possède son propre magazine dédié (lequel s'épaissit au fur et à mesure qu'*Amiga world* perd des pages) et son propre salon annuel à Hollywood. Vous n'êtes pas convaincus ? D'accord, alors apprenez qu'une foule de périphériques viennent de sortir pour cet ordinateur, tels que, au hasard, le *Cobra AXP 275*. Le *Cobra AXP 275* est une station de travail avec processeur RISC Alpha à 275 Mhz (64 bits). Sa fonction ? Se connecter sur un Am... pardon un *Video toaster*, pour lui servir de super carte accélératrice, notamment dans les calculs avec *Lightwave*. Ce dernier, partie intégrante du *Video toaster*, est tellement génial qu'il va être adapté sur *Silicon graphics* afin de pallier aux carences des logiciels se trouvant sur ces stations pourtant au top du top. Voilà qui remet les choses à leur place.

Sous le soleil exactement

NO PROBLEM

Vous bronzez toute l'année mais êtes toujours réduits à utiliser le système 1.3 sur votre 500 ? Heureusement la boutique marseillaise VAV vidéo Amiga résout tous vos problèmes de mise à jour en système 2.1 et 3.1. De plus on y vend des jeux ECS, AGA et CD-32, on vous y installe vos cartes accélératrices et vos disques durs et on vous répare votre matériel. Vous en voulez encore plus ? D'accord, on peut aussi vous former à l'infographie 2D et 3D. Je crois que je vais retourner à Marseille bronzer un coup, cong !

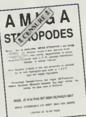
Des disquettes de 230 Mo

MATÉRIEL

Hoechst, un des leaders mondiaux de la chimie, seul fabricant européen de disques à lecture optique sur support polycarbonate, confie à la société Data star la commercialisation en France de l'ensemble de ses produits. Jusque-là, ça pourrait paraître banal. Là où ça devient intéressant, c'est que "l'ensemble de ses produits" signifie les produits *Ozadisc*. Or *Ozadisc* ce sont des disquettes 3,5 pouces de 128 ou 230 Mo réinscriptibles, des CD double densité (1,3 Go !) réinscriptibles et des CD vierges (dits CD-R) de 74 minutes. Leur durée de vie est estimée à vingt ans. Au vue de la qualité des disques fabriqués par Hoechst, Data star escompte introduire cette gamme en France en lui assurant le même succès qu'elle a rencontré outre-Rhin.

FANZINE'S STORY

◆ Rions un peu



Amiga stéropodes change de nom mais garde sa verve assassine. Au sommaire d'"Inter-miette", le magazine de la génération "six bières", on trouve toujours autant de sexe, de news et de reportages. En slalomant au travers des fausses infos gagesques, on tombe avec bonheur sur des vérités qui sont bonnes à dire. Les dessins de Carali ne font que renforcer l'impression de lire un nouvel *Hebdogiciel*.

Une bonne idée

MULTIMÉDIA

Vous avez besoin d'une présentation multimédia pour mettre en valeur votre nouveau produit sur un salon et vous en avez marre de commander à une boîte de développement une interface moyenne réalisée avec des logiciels tape à l'oeil comme *Macromedia director* sur Mac ou *Toolbook multimédia* sur Pc ? Pas de problème, ComAO Concept est là ! Cette jeune Sarl composée de quatre Amigaïstes a développé une gamme de racks, type HI-FI dans lesquels s'insère une carte mère de 1200 boostée. Développant eux-mêmes leurs applications, ils visent un marché très large, des industriels aux agences de voyage, en passant par la grande distribution. Vous pourrez les joindre par téléphone au (16) 76 72 01 48 ou par fax au (16) 76 72 07 81. ComAO concept, Les hauts du Louvaroux, 38560 Haute-Jarrie.

Petits maousse costauds

MODEMS

Ceux d'entre vous qui possèdent un Amiga 600 ou 1200 connaissent sans doute le connecteur PCMCIA qui se trouve sur le côté gauche de la machine. Ce connecteur permet de brancher des périphériques de type extension mémoire ou disque dur. Très connu dans le monde des portables Pc, la norme PCMCIA permet aussi d'utiliser des modems de la taille d'une carte de crédit. C'est maintenant aussi possible sur l'Amiga, depuis que la société Quackenbush propose *Pcmcom.device*, un gestionnaire Amiga permettant le pilotage de la plupart des modems PCMCIA. Le principe consiste à émuler un port série Amiga standard et permet donc à tout logiciel de communication d'y accéder à des vitesses atteignant 115 200 caractères par seconde. La plupart des modems PCMCIA sont supportés et deux modèles sont certifiés, le *X-jack* de Megahertz et la *Smart serial port card* de Smart modular technologies. L'équipement nécessaire se résume à un Amiga 600 ou 1200 et un modem ou une carte série PCMCIA. Un disque dur est recommandé. La solution revient à 35 dollars US auxquels il faut ajouter 6 dollars de frais de port. Pour informations, s'adresser directement à l'auteur, un circuit de distribution n'ayant pas encore été mis en place. Quackenbush, 524 Crooked Lane, King of Prussia, PA 19406, Usa. Fax : (19-1) 610.277.9006. Email: equack@bix.com

Les aventures de David Pleasance

ALORS, ÇA VIENT ?

En attendant une confirmation officielle du rachat de Commodore par David Pleasance, le leader anglais décrit avec un certain bonheur les machines de demain. La future gamme fonctionnera donc sur un moteur RISC gérant le mapping 3D temps réel, le contrôle des polygones, 22 voix 16 bits et le M-PEG hardware. Elle ira de la console CD (dite "Ultra 64 Killer") à la station graphique au moins 35 fois plus puissante qu'un A4000. Outre l'Amiga OS, elle pourra fonctionner sous *Windows NT*... Certes, mais deux ans c'est long pour les impatients que nous sommes, aussi Amiga international prévoit la sortie prochaine d'une machine à base de 68030 avec lecteur de CD-Rom et Chipset AGA dans un boîtier similaire à celui du 3000. D'autre part David Pleasance compte beaucoup sur les cartes 68060 pour maintenir l'Amiga 4000 au rang des configurations graphiques puissantes. Reste à savoir quand arrivera enfin ce fameux rachat. A priori, Commodore UK aurait déjà versé la somme et l'annonce publique devrait se faire au moment où vous lirez ces lignes.



David Pleasance, le futur de l'Amiga ?

AGENDA

◆ **Le salon de l'informatique et de la communication**
5 mars 1995
Mini-salon organisé par le BTS Action commerciale du lycée Victor Hugo de Château Gontier (53), France

◆ **Cebit**
8 au 15 mars 1995
Le salon européen de l'informatique Hanovre, Allemagne

◆ **Virtual reality world'95**
22 au 25 mai 1995
San Jose Convention center, Californie, Usa

Le saviez-vous ?

RIGOLO

Sous WB 3.0, appuyez simultanément sur Ctrl, les deux touches majuscules et les deux touches Alt. Pendant que vous restez appuyé, emparez-vous de la souris avec votre troisième main et sélectionnez "VERSION" dans le menu Workbench quinze fois sans jamais fermer la fenêtre qui apparaît à chaque fois. Au bout de la seizième fois, vous verrez un message secret des développeurs du système.

Dans un tout autre genre, apprenez que la Ram ralentit votre système. En effet, même si vous possédez un puissant microprocesseur, l'accès à des composants de 80 ns, 60 ns et 40 ns (très rares) revient respectivement à une utilisation à 14,3 Mhz, 16,7 Mhz et 25 Mhz. On comprend alors l'intérêt de la mémoire-cache du processeur qui fonctionne, elle, aussi vite que le composant hôte.

Roaster vs Toaster

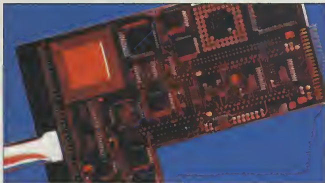
VIDÉO

Le système *OpalVision* composé d'une carte 24 bits et d'un pack de dessin en *True color*, vient de se voir affublé d'un nouveau composant vidéo, le *Roaster*. Ce dernier, attendu depuis deux ans, devrait permettre au système de concurrencer le *Video toaster*, solution matérielle et logicielle haut de gamme pour faire du montage et de la retouche vidéo sur Amiga. L'utilisateur pourra ainsi réaliser une multitude de transitions (volets, fondus, ...), d'effets (pelure d'image, mapping, ...) et autres bidouilles telles que définir le premier plan et l'arrière plan dans une image Bitmap pour faire scroller du texte entre.

Toujours plus vite !

CARTE ACCÉLÉRATRICE

Connaissez-vous Phase 5 ? Non content d'avoir fabriqué la série des cartes accélératrices les plus rapides pour 1200, les *Blizzard 1230*, voilà que le constructeur sort un nouveau produit encore plus rapide et qu'en plus, il baisse ses prix. On peut désormais trouver la *Blizzard 1230 III* avec vrai 68030 à 50 Mhz (!) pour environ 2 300 francs, quant à l'ancienne *1230 II*, avec 68EC030 à 40 Mhz, elle voit son prix chuter à 1 900 francs. Cela ne vous suffit pas ? Très bien, alors sortons le grand jeu. Phase 5 vient d'annoncer la nouvelle *Cyberstorm* pour A4000. Cette carte est tout simplement la carte accélératrice la plus rapide au monde pour Amiga, elle délivre une vitesse de 89,2 Mips (Millions d'instructions par seconde) avec un 68060 à 50 Mhz en attendant la version du composant à 80 Mhz qui devrait débiter, elle, dans les 130 Mips.



La course aux cartes accélératrices continue...

Forum de la simulation 1995

SALON

Nous vous en parlions déjà le mois dernier, nous avons maintenant les dates : les 22, 23 et 24 septembre prochains, se tiendra le *Forum de la simulation 3D et de l'image informatique* à la salle Bellegrave de Pessac, près de Bordeaux. Cette manifestation est organisée par le Bugss et présentera des simulations ludiques et professionnelles, des créations en images de synthèse et en réalité virtuelle sur une superficie de plus de 1 000 m2. Rappelons que le Bugss réunit des développeurs et des professionnels de la vidéo, de l'image et de la 3D. Les stands sont gratuits et les inscriptions pour exposer au forum sont d'ores et déjà ouvertes. Chacun, professionnel ou particulier, peut participer mais la vente directe n'est pas autorisée. Pour tout renseignement contacter le Bugss au 18, rue des Noyers, 33600 Pessac.

GoldED2.0 est arrivé !

UTILITAIRE

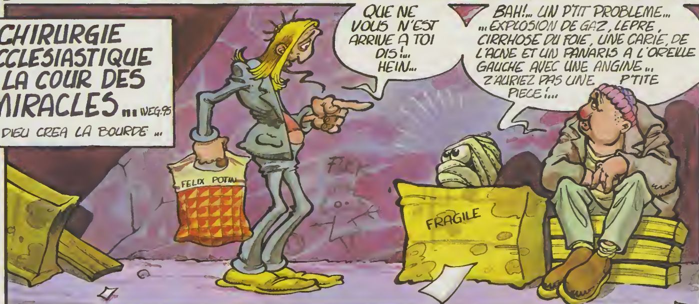
France festival distribution annonce l'arrivée de *GoldED* version 2.0. Plus de 50 nouvelles commandes et options sont au rendez-vous de cette nouvelle version avec entre autres le très attendu "Undo" (faire/défaire) illimité ainsi qu'une puissante fonction de reconnaissance de modèle (patron) autorisant le lancement automatique de macros commandes pour chaque chaîne prédéfinie. Très utile par exemple en programmation pour associer aux chaînes "If, Else, For" etc. des indentations particulières et macros commandes de votre choix : par exemple lorsque vous écrivez IF, l'éditeur ajoute alors instantanément l'indentation, les accolades et la syntaxe correspondante au langage que vous utilisez. Version française intégrale disponible auprès de France festival distribution et ses revendeurs agréés.

Federation II arrive sur le 3615

KALIFE À LA PLACE DU KALIFE

Federation II est un jeu d'aventure qui a déjà fait ses preuves sur les réseaux américains, anglais et grecs. Tous les joueurs sont connectés ensemble et se retrouvent dans la même partie. Le but est de devenir empereur du système galactique en commençant au bas de l'échelle. De réelles stratégies économiques et politiques vous seront nécessaires pour gravir tous les échelons et duper vos adversaires. Il vous faudra créer des alliances avec d'autres joueurs et éviter les révoltes de ceux dont vous aurez fait des subalternes. Là où le principe devient génial, c'est que si le scénario vous semble trop limité, il vous est tout à fait autorisé de créer vous-même de nouvelles planètes ou de nouveaux quartiers géographiques dans la galaxie, ainsi que les conditions pour y accéder. Ça se passe sur le 3615 Le Net et les débutants sont accueillis tous les soirs vers 20h30.

JESUS JUNIOR AIMAIT DEUX SEINS... HEU... JUNIOR AIMAIT DEUX SAINTS. NON... ENFIN IL EST TOUBIB QUOI!...















BONS PLANS DES SUPERS AFFAIRES

Acheter à meilleur prix ? Obtenir gratuitement toutes sortes de cadeaux ou d'avantages ? Facile avec les bons plans de Dream ! Chaque participant s'engage à vous faire bénéficier d'avantages exclusifs si vous lisez le magazine ! Pour en profiter, deux solutions :

- lorsque vous achetez directement en boutique, présentez le magazine lors de votre achat ;

- lorsque vous achetez par correspondance, envoyez un bon découpé ci-dessous avec votre commande et votre règlement (attention, n'oubliez pas les frais d'envoi et de gestion).

Reportez-vous aux publicités du magazine pour mieux connaître les produits des sociétés présentes dans cette rubrique. Attention, ces offres ne sont valables que jusqu'au 24 mars, date de la sortie du prochain numéro en kiosque... n'attendez pas !

● **Afiv**

Pour tout pack "Afiv Japon" acheté, 1 Ramicard (carte manga) vous est offert.

Afiv, 10 rue de Lépante, 06000 Nice, tél : (16) 93 92 15 00.

● **Afle**

Réduction sur la série FR (Freewares et Sharewares non bridés) : 25 francs au lieu de 30 francs la disquette.

50 francs au lieu de 60 francs l'ensemble disquettes plus manuel.

Afle, BP 505, 13091 Aix en Provence cédex 02, tél : (16) 56 05 72 09.

● **Artiodactyl France Informatique**

Le Fax/modem USRobotics V34 à 28800 bauds à 2 480 francs au lieu de 2 890 francs. Pour les lecteurs de Dream ce modem est livré avec les meilleurs logiciels Pc et Amiga.

GoldEd 2.0 Vf à 310 francs au lieu de 330 francs.

Editions Adfi, résidence les Cottages, 83 rue André Theuriet, 63000 Clermont-Ferrand, tél : (16) 73 93 77 31.

● **Ascii**

Promotion sur les disquettes vierges !

Les 100 disquettes DD pour 240 francs.

Les 100 disquettes HD pour 250 francs.

Deluxe Paint IV est au prix exceptionnel de 199 francs.

Ascii, 10, rue Lépante, 06000 Nice, tél : (16) 93 13 08 66.

● **Cuda**

Un modem 2400 bauds gratuit avec l'achat d'une carte M-Tec (offre valable en fonction des stocks disponibles).

10 % de réduction sur la nouvelle interface "Squirrel" SCSI pour A600/A1200.

Cuda informatique, 31, rue Trevise, 75009 Paris, tél : (1) 42 46 47 60.

● **Dream games**

Pour toute inscription au club, Dream games offre un ensemble de démos jouables pour votre machine.

Dream games, 11 rue Duwez, 7500 Tournai, Belgique, tél : (19 32) 69 84 04 10.

● **Fbi**

Overdrive+ 420 Mo à 1 590 francs au lieu de 1 990 francs.

Overdrive+ 560 Mo à 1 790 francs au lieu de 2 190 francs.

Digitaliseur Vidi (24) RT à 1 690 francs au lieu de 1 990 francs.

(offre valable dans la limite des stocks disponibles).

Fbi, 99, rue d'Amblainvilliers, 91370 Verrières le Buisson, tél : (1) 60 13 12 23.

● **Fds**

1 disquette gratuite (sauf SH) pour 8 commandées.

3 disquettes gratuites (sauf SH) pour 15 commandées.

1 CD "surprise" gratuit pour 3 achetés.

Fds, Bp 134, 59453 Lys Lez Lannoy cédex, tél : (16) 20 02 06 63.

● **France festival distribution**

Le film vidéo de deux heures MandelBrot et Julia : 280 francs au lieu de 300 francs (format Secam VHS ou Beta au choix).

Gpfax 2.3 VF : 720 francs au lieu de 750 francs.

Ginseng collection (6 disquettes musicales de modules et jingles professionnels) : 380 francs au lieu de 400 francs.

Ffd, 3, rue Anatole France, 13220 Chateauneuf-les-Martigues, tél : (16) 93 14 16 65.

● **Ifa**

Pour plus de 300 francs d'achat, les frais de port sont gratuits.

Ifa, 508 route Nationale, 59680 Cerfontaine, tél : (16) 27 65 58 11.

● **International concept**

Sur tous les produits de la nouvelle gamme, une réduction de 5 à 15 % est offerte. Téléphonez !

International concept, 4, rue Henri Lahuppe, 06620 Golfe Juan, tél : (16) 93 63 15 55.

● **Jessico**

Pour plus de 400 francs d'achats facturés, 1 tapis souris ou 1 disquette démo offerte.

Pour plus de 600 francs d'achats facturés, 1 tapis souris + 1 jeu Amiga offerts.

Attention, les frais de port ne sont pas inclus !

Jessico, 130, bvd de la Madeleine, 06200 Nice, tél : (16) 93 97 22 00.

● **New tech video**

Pour tout achat d'un disque dur, les nappes sont gratuites.

New tech video, 34, rue de Malte, 75011 Paris, tél : (1) 43 57 60 06.

● **Phase**

Remise de 15 % sur Extension 4 Mo pour Blizzard 1220.

Remise de 10 % sur Vidi 24 RT

Remise de 10% sur Lightwave 3D.

Phase, Galerie "Le Square", 93, avenue du Général Leclerc, 75014 Paris, tél : (1) 45 45 73 00.

● **Phoenix DP**

10% de réduction sur les CD pour Amiga hors promotion.

Phoenix DP, BP 801, 64008 Pau cédex, tél : (16) 59 82 9 00.

● **Photo foc**

Pour tout disque dur acheté, l'installation est gratuite.

- 5 % sur tous les logiciels disponibles.

Photo foc, Centre commercial "La Forêt", 91230 Montgeron, tél : (1) 69 40 51 69.

● **Perspective à bord**

3 remises à jour gratuites offertes pour tout achat de carte Emplant (valeur 150 francs).

Perspective à bord, 9, rue de Blainville, 75005 Paris, tél : (1) 46 32 34 37.

● **Premier mail order**

Pour toute commande, vous est offert un coupon spécial permettant de parrainer un ami et de bénéficier de 30 francs de remise sur chaque jeu de valeur supérieure à 59 francs.

Premier mail order, 9-10 Capricorn center, Basildon, Essex, SS14 3JJ, Angleterre, tél : (19 44) 268 271 172.

● **Someware**

Presque 20 % de réduction soit 400 francs au lieu de 490 francs pour Praxitel 1.5.

Hypercache 2.0 nouvelle version, 280 francs au lieu de 320 francs.

Texture heaven (300 textures 24 bits) : 600 francs au lieu de 670 francs.

Someware, 27, rue Gabriel Péri, 59186 Anor, tél : (16) 27 59 62 57.

● **Turtle bay direct**

La CD-32 est au prix de 1 290 francs (frais de port gratuit) !

Turtle, l'Etang Simon, 03320 Le Veurdre, tél : (16) 70 66 44 25.

LISTE DES ANNONCEURS

Adfi p. 11, Afiv p. 65, Afle p. 7, Amiga news 3e de couv., Ascii p. 67, Cuda p. 43, 71, Dream games p. 23, Fbi p. 27, Fds p. 21, 81, Ffd p. 13, Fnac p. 7, Futur télématique p. 23, Ifa p. 30, 31, International concept p.57, Jessico p. 79, New tech vidéo p. 21, Perspective à bord p. 23, Phase p. 73, Phoenix p. 3, Photo foc p.7, Posse Press p. 41, Premier mail order p. 41, Someware p. 47, Turtle bay direct p. 61, 69, Village Tronic 4e de couv.

Dream dégage toute responsabilité sur l'application de ces offres qui sont entièrement prises en charge par les annonceurs



L'esprit d'ave

GRÉGORY HALLIDAY

FORT DE LEURS SUCCES DES PREMIERS JOURS, LES JEUX D'AVENTURE ONT SUIVI L'ÉVOLUTION DE L'INFORMATIQUE EN RALLIANT À LEUR CAUSE UN NOMBRE D'ADEPTES DE PLUS EN PLUS IMPORTANT. ILS SONT BIEN LOIN CES PETITS LOGICIELS AUX GRAPHISMES PEU ENGAGEANTS OU INTERACTIVITÉ RIMAIT AVEC DACTYLOGRAPHIE, ET DONT LES SEULS FANS DU JEU DE PLATEAU POUVAIENT APPRÉCIER LA JUSTE VALEUR. AU FIL DES ANNÉES, LES GRAPHISMES SE SONT AFFINÉS, L'INTERFACE EST DEVENUE PLUS CONVIVIALE ET LES SCÉNARIIS ONT FAIT L'OBJET DE VÉRITABLES RECHERCHES. LA RÉALISATION DE TELS PRODUITS SE RAPPROCHANT DE PLUS EN PLUS DES TECHNIQUES CINÉMATOGRAPHIQUES, C'EST AVEC UNE CERTAINE FIERTÉ QUE DE NOMBREUX JEUX D'AVENTURE ONT DÉSORMAIS ADOPTÉ LE LABEL DE FILMS INTERACTIFS. UNE CHRONOLOGIE SEMÉE D'EMBUCHES QUI MÉRITAIT BIEN QUELQUES ÉCLAIRCISSEMENTS.



nture

Il était une fois, de bons vieux ordinateurs 8-bits nourris de jeux d'arcade d'un intérêt plutôt réduit. Dégoûtés par les shoot'em up et autres casse-briques, certains eurent l'idée de lancer un nouveau type de jeu. Selon eux, la meilleure solution pour plonger le joueur dans un univers informatisé était de lui faire vivre une aventure dans laquelle il pourrait s'identifier au personnage. Pour les autres jeux, le scénario sert de prétexte à la mise en scène, mais à aucun moment on ne se sent absorbé par l'atmosphère du logiciel. Peu importe qu'il faille libérer la planète Terre d'un groupe d'aliens ou d'un savant fou, pourvu qu'il y ait l'action. Seuls les jeux de rôle avaient le mérite d'impliquer le joueur dans un monde virtuel, tout droit sorti de l'imagination fertile d'un scénariste. Mais leur limitation en terme d'actions, et la pesante présence des combats les rendent indigestes au plus grand nombre, généralement à la recherche de sensations nouvelles. Les dialogues et l'interaction entre les objets étaient la clé du succès. Une lueur d'espoir pour échapper à la monotonie d'une informatique pourtant naissante venait de briller.



Maniac mansion.

L'aventure, c'est l'aventure

Les premières aventures n'étaient pas très folichonnes. La limitation du nombre de couleurs et de la résolution aidant, les jeux d'aventure n'étaient qu'une suite d'écrans plutôt dépouillés avec une ambiance sonore digne des films muets. Néanmoins, devant le succès remporté par ce concept génialissime, de nombreux éditeurs prirent le train en marche. Après l'Apple II, c'est certainement le Commodore 64 (l'ancêtre de l'Amiga) qui développa le marché de l'aventure. Empruntant à la littérature (et surtout à Tolkien) le thème de l'"heroic fantasy", des jeux comme *The hobbit* remportèrent rapidement un vif succès. Les scénariis étant tout tracés, de nombreux jeux commencèrent à s'inspirer du cinéma, qui offrait, en plus de thèmes originaux, une publicité inestimable pour leurs homonymes ludico-informatiques. Dans la masse de jeux qui sortirent à l'époque, on peut retenir des titres comme *Gremlin* ou *The neverending story* (*L'histoire sans fin*) qui profitèrent pleinement du succès du film. A peine les jeux d'aventure se développaient-ils sur C64 qu'un nouvel ordinateur faisait déjà parler de lui. L'Amiga, de par ses compétences graphiques et sonores, annonçait une nouvelle ère dans le monde du jeu d'aventure. Certes, on y retrouvait des jeux comme *The pawn* ou *Déjà vu* avec un semblant d'interface utilisateur, mais commençait à se développer une ergonomie que tout le monde considéra comme une référence et que l'on retrouve encore aujourd'hui : les jeux à la Lucas. *Zak mac kraken* fut le premier d'une longue série qui, contrairement aux jeux d'aventure traditionnels, n'obligeait pas l'utilisateur à taper au clavier des ordres du type "prendre pomme", "regarder armoire", ou "utiliser couteau". Le logiciel se présentait comme suit : un écran graphique pour représenter l'aventure, et un menu apparent pour accéder directement aux différentes actions. La convivialité informatique venait de naître et laissait entrevoir un futur plein de promesses.



Black sect.



Hook.



Fascination.

Les ingrédients

La représentation typique d'un jeu d'aventure est donc un écran principal affichant le décor en simili 3D et une série d'options accessibles par la souris. Par simili 3D, j'entends un environnement en deux dimensions simulant une perspective réaliste, et facilitant les repères visuels pour le joueur. Pour le personnage principal, deux tendances s'affrontent. La pre-



Ishar.



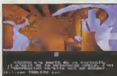
L'esprit d'aventure


Stealth.

mière vous montre le décor comme si vous étiez à la place du personnage ; c'est donc par ses yeux que vous voyez l'environnement. La seconde, la plus usitée, et généralement la plus appréciée, donne la représentation la plus probable du héros, selon l'époque, la fonction et la tournure des événements. Certains prétendent que la deuxième méthode rend l'aventure plus vivante et permet aux graphistes de donner libre cours à leur créativité en dotant le personnage d'animations nombreuses et réalistes (rotoscoping, digitalisation), mais d'autres plébiscitent l'absence de personnage, qui offre selon eux la possibilité aux joueurs de s'identifier plus facilement au héros (*Fascination*). En ce qui concerne le menu d'options, il a considérablement évolué ces dernières années. Les verbes et les pictogrammes sont toujours aussi utilisés, mais le menu n'est plus nécessairement apparent. Pour que l'utilisateur profite pleinement des graphismes, certains auteurs ont eu la judicieuse idée de camoufler les menus, pour que ceux-ci n'apparaissent qu'en temps utile, sans venir perturber l'aventure. Dans *Operation stealth*, il suffit d'appuyer sur le bouton droit pour qu'une petite fenêtre apparaisse. Dans d'autres (*Curse of enchantia*), le simple fait que le pointeur entre en contact avec les limites supérieures ou inférieures de l'écran, laisse apparaître un menu d'options des plus complets. Parmi les actions immuables, on retrouve toujours le verbe "regarder" ou la fonction "prendre", mais de nombreux jeux n'hésitent pas à en rajouter, pour augmenter la difficulté ou par simple souci de réalisme. Mais généralement, peu importe le nombre d'actions disponibles pourvu que les objets et les endroits à visiter soient suffisamment nombreux.


Croisière pour un cadavre.

Chaque pièce que vous traversez dans un jeu d'aventure comporte nécessairement divers objets. Plusieurs peuvent être récupérés, mais d'autres, fixes (cheminée, voiture), peuvent seulement interagir avec les éléments que vous avez en votre possession. C'est l'inventaire qui vous fait un bilan des objets que vous transportez et vous permet, à tout moment, de les utiliser (c'est le principe fondamental du moindre jeu d'aventure !). Une fois encore, selon l'équipe de programmation et le ton du jeu, les caractéristiques de l'inventaire essaient de rester un tant soit peu réalistes ou deviennent carrément loufoques dans des cas bien précis. Certains limitent l'inventaire à un nombre d'objets bien précis, ajoutant à la recherche et à la réflexion une dose d'organisation et de gestion des ressources plutôt intéressante (*Dreamweb*). Dans des jeux comme *Monkey island*, l'inventaire est d'un tout autre acabit. Un singe ou un chien se trouve sur votre chemin, pas de problème, vous le fourrez dans votre escarcelle, il vous servira plus tard de clé à molette ! Le réalisme est mis à l'écart au profit de l'humour, mais qu'importe, le mélange aventure/comédie est très bien dosé. Tout dépend du scénario en fait. Si quelques produits Lucas ont joué la carte de l'humour, voire du délire (*Maniac mansion*), d'autres sont restés dans les limites du raisonnable en proposant une trame solide comme on peut en trouver dans les thrillers américains (*Colonel's bequest, Dreamweb*). Bien que les scénariis couvrent un éventail d'époques assez impressionnant, certaines périodes occupent une place privilégiée auprès des concepteurs : l'heroic fantasy (*Simon the sorcerer*), le début du siècle (*Croisière pour un cadavre, Indiana Jones*), l'époque contemporaine (*Explora III, Operation stealth*) ou encore le futur (*Universe, Beneath a steel sky*). La progression dans le jeu s'en ressent, chaque époque possède en effet ses propres moeurs, objets ou personnes.


Ween.

Les graphismes

Il faut bien dire que les graphismes revêtent une importance primordiale dans l'intérêt d'un jeu d'aventure. Ils se sont améliorés au fil du temps, et l'AGA est désormais monnaie cou-


Universe.

Entretien avec une aventurière-née !

Nous avons voulu interviewer Muriel Tramis qui travaille chez Coktel vision depuis... déjà pas mal de temps. Elle a entre autres participé à la réalisation de hits comme Fascination ou Geisha.

Dream : Muriel, où puises-tu ton inspiration ? T'inspires-tu de films, de BD, de romans noirs...
Muriel Tramis : j'aime les films policiers, fantastiques, d'aventure et de science-fiction américains de type Hitchcock (!!!) ou Spielberg, des films comme *Blade runner*, *Dracula*, ou les premiers *James Bond*. J'aime aussi les adaptations cinématographiques des super-héros de BD comme *Superman*, *Batman* ou *Roketeer*. Enfin, je me délecte des romans de science-fiction écrits par Asimov ou Crichton. En revanche, je n'aime pas du tout les space-opera, les westerns, les péplums et les films de cape et d'épée. Mais ce qui me passionne le plus, malgré leur côté suranné, ce sont les séries TV cultes telles que *Mission impossible*, *Chapeau melon* et *Columbo*. J'adore créer des univers contemporains ou d'anticipation proche, plein de gadgets, de mécanismes et de système D, et je suis fascinée par le thème du voyage dans le temps.

D : phase après phase, pourrais-tu nous expliquer l'élaboration d'un jeu d'aventure de type film interactif ?
MT : elle est tout à fait classique : synopsis et scénario. On commence par un plan de tournage appuyé par quelques storyboards, suivi d'un plan de montage. Ensuite, interviennent le repérage, le casting, le tournage, le montage et la création d'animations synthétiques ou réelles. Une analyse informatique détaillée permet de s'y retrouver dans l'enchaînement des séquences. On poursuit avec l'écriture des textes et des dialogues, le choix des comédiens et l'enregistrement des voix. Une fois la numérisation et la programmation des animations effectuées, la sonorisation ajoutée, il ne reste plus que la programmation de la logique et l'intégration des différentes séquences. Réaliser un film interactif, c'est plus long qu'un film de cinéma. En plus du tournage et du montage, il y a l'étape de l'interactivité et la grande liberté de transformer les images (changer l'éclairage, les couleurs, les formes...). Le plus long, c'est l'intégration et le test de l'ensemble ; plus précisément les finitions et le réglage du game-play.

D : quels sont, selon toi, les thèmes les plus propices au jeu d'aventure ?
MT : les mêmes qu'au cinéma. La plupart des films d'aventure contiennent un dépaysement (exotisme ou futurisme) et de l'action, sur un fond crimino-culturel (recherche d'une belle pièce archéologique volée ou d'un trésor enfoui), ou politique (chasse à l'espion ou au dictateur). Ce qui prime dans un jeu d'aventure, ce sont le rythme, l'ambiance et la qualité des énigmes, et je suis pour un peu de fantaisie et d'humour, voire un peu d'exagération, mais il faut que l'ensemble reste cohérent et globalement logique.



D : comment sont définies les limites de difficulté pour les énigmes ?
MT : on fixe le temps qu'un joueur moyen doit passer dans chaque scène et on règle le temps de résolution de l'énigme par tests successifs. Pour le dosage, il y a deux écoles : début facile, difficulté croissante, plus dure sur la fin ; difficulté croissante tout du long. Le premier convient plutôt aux jeux courts, le second est conseillé pour les jeux longs. Bien sûr, ce dosage est délicat et doit rester accessible sans pour cela être trop facile. Il faut aussi tenir compte de ce que l'utilisateur a changé ces dernières années : ce n'est plus essentiellement un joueur passionné et forcené, mais de plus en plus un amateur de nouveautés technologiques, donc attiré par le multimédia. Il n'est pas forcément joueur et disponible, mais son âge moyen a augmenté. Mais à l'autre extrémité de nouveaux utilisateurs arrivent : les enfants qui ne savent pas ou peu lire ; ils sont nés devant la télé et sont avides d'interactivité. Pour eux, le jeu c'est la découverte, et ils exigent une grande liberté, ainsi que la possibilité de construire leur propre monde.

D : enfin, penses-tu que le scénario a plus d'importance que le graphisme ou le contraire ? Faut-il négliger la profondeur du jeu au profit du visuel ?
MT : je crois que le visuel a beaucoup d'importance, on est dans une civilisation de l'image. Avec la publicité et les clips on est habitué aux messages visuels courts et percutants, sur des sujets pourtant pas très spectaculaires (lessive, couches-culottes...). C'est l'image que l'on voit de prime abord et on est souvent bluffé par de belles réalisations même si le scénario n'est pas très profond.
Pour ma part, je m'attache essentiellement au plaisir du joueur et j'adore concocter de petites énigmes et de grandes machinations qui font fonctionner les cellules grises. De plus, l'image ce n'est pas trop ma compétence, je laisse cela aux spécialistes (infographistes ou réalisateurs). Mon truc c'est "les histoires qui font rêver"."
Propos recueillis par Grégory Halliday

La top-sélection de Dream

Certains des anciens jeux existent en compilation ou sont ressortis sous le label Kixx distribué par US Gold.
Operation stealth (Delphine),
Beneath a steel sky (Revolution Software),
King's quest VI (Sierra),
Simon the sorcerer (Adventure Soft),
Star trek 25ème anniversaire



Star Trek.

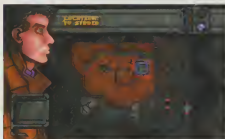
(Interplay),
Universe (Core Design),
Maupiti island (Lankhor),
Indiana Jones and the fate of Atlantis (Lucasarts),
Croisière pour un cadavre (Delphine),
Colonel's bequest (Sierra),
Dreamweb (Empire),
Fascination (Coktel).

L'esprit d'aventure

rante. Si le public exige de la qualité, il réclame aussi une certaine quantité et ce n'est pas avec de beaux graphismes sur une dizaine d'écrans au total que l'on risque de devenir une référence. La plus grande difficulté est d'arriver à combiner un environnement riche avec des énigmes progressives. Par exemple, *Indiana Jones and the fate of Atlantis*, grâce à son réalisme et à son gigantisme, est un jeu exceptionnel. Seul hic, il pèche un peu par sa trop grande simplicité. *Blak sect*, en revanche, ne possède pas assez de graphismes pour dépayser le joueur, mais se rattrape par des énigmes intéressantes. La difficulté influant sur la durée de vie, il convient de faire la part des choses pour s'intéresser le plus longtemps possible à un logiciel, sans pour autant que cela devienne une corvée. Plus il est logique, et plus un jeu a de chances d'être facile, car il devient trop prévisible. Un jeu d'aventure se base avant tout sur la recherche et l'interaction des divers objets, donc, ceux-ci doivent être nombreux. Le must, c'est lorsque les objets peuvent être utilisés, même quand leur utilisation ne s'avère pas fondamentale. Ils sont là uniquement pour renforcer la crédibilité du décor (on peut allumer une télé, faire chauffer un gâteau dans le four). Totalement inutile, mais tellement sympathique. Dans tous les cas, vos recherches doivent être minutieuses, pour éviter de passer à côté de L'Elément indispensable. Selon vos compétences et la difficulté intrinsèque du logiciel, vous organiserez vos recherches de manière méthodique ou systématique (en balayant l'écran avec votre pointeur de façon régulière). Une fois les éléments récupérés, ils serviront un peu plus tard, et là, seule votre



King's Quest.


Dreamweb.


Beneath a steel sky.

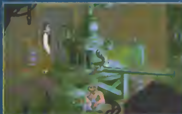
Christian Droin, l'un des responsables de la société Lankhor, a bien voulu se soumettre à notre questionnaire.

D : quels sont selon vous les caractères essentiels d'un jeu d'aventure ?

CD : un bon jeu est avant tout construit autour d'un bon scénario, c'est-à-dire une histoire solide qui maintiendra le joueur perpétuellement en haleine, lui donnera l'occasion de mettre en place un système de réflexion personnelle, de laisser libre cours à son imagination, mais sans jamais le laisser totalement à l'abandon. Mais il n'y a pas de jeu d'aventure type, et c'est là qu'est l'intérêt (pour le joueur et pour l'équipe de développement). Si une enquête policière a besoin de plus de réalisme qu'une aventure de science-fiction ou à caractère fantastique, dans tous les cas, plusieurs éléments semblent indispensables pour maintenir l'intérêt du joueur : des actions à caractère immédiat demandant un bon sens de l'observation et de l'astuce (ouvrir une porte grâce à un mécanisme secret), des actions décalées dans leur effet, des objets à récupérer pouvant servir plus tard, des discussions avec les personnages permettant de comprendre leur psychologie, la mise en relation de divers événements permettant de comprendre l'intrigue.

D : quels jeux d'aventure vous ont marqué ? Possédez-vous quelques références ?

CD : beaucoup de jeux ont marqué leur époque par la qualité de leur scénario, de leur réalisation ou leur originalité, citons en particulier : *Zak mac kraken* ou *Monkey island* de Lucas pour leur richesse, leur côté loufoque ainsi que leur facilité d'utilisation ou encore la possibilité de se déplacer en toute liberté. *Colonel's bequest* pour son atmosphère particulière, son côté vraiment vivant ; un jeu difficile et intéressant, ou encore, *Croisière pour un cadavre* de Delphine software pour l'intrigue, l'atmosphère et sa facilité de prise en main.


Croisière pour un cadavre.

D : pensez-vous que l'ambiance sonore soit importante dans un jeu d'aventure ?

CD : la musique et les dialogues, mais n'oublions pas les bruitages d'ambiance, ont toujours été selon nous indispensables aux jeux d'aventure. S'il est maintenant plus facile d'un point de vue purement technique de les intégrer à un jeu, n'oublions pas que, dès 1987, la société Lankhor, en pionniers, les utilisait déjà dans *Le manoir de Mortevielle*, puis en 1989 dans *Maupiti island* : mode dialogue avec personnage, musiques variées, bruitages d'ambiance, bruitages événementiels (bruits de pas, de portes qui claquent).

Propos recueillis par Grégory Halliday


Colonel's bequest.

NEW TECH VIDEO

NTV NEW TECH VIDEO

34, rue de Malte 75011 Paris

43.57.60.06

Fax 43.57.99.29 - Métro Oberkampf
Horaires: A partir de 14H le Lundi - 10H-19H non stop - Mardi à samedi

Plan New Tech Video

M° Oberkampf / Boulevard Voltaire / Rue de Malte / NTV / Rue J.P. Timbaud / Rue Rampon

Reprise de vos PC pour tout achat d'Amiga.

AMIGA HARD

Article	Prix
CD32+S-Port	1690F
CD32+4 jeux	1390F
AMIGA 500(OKAZ)	800F
AMIGA 600(OKAZ)	1000F
AMIGA 2000(OKAZ)	1500F
AMIGA 1200(OKAZ)	1900F
MONITEUR(OKAZ)	1000F
AMIGA 1200(Azerty)	2690F
SOURIS TOUT AMIGA	150F
ALIM.A500 à A1200	390F
MANETTE	20F
512 K SH (A500)	200F
512 K AH (A500)	250F
1 Mo SH (A500+)	300F
1 Mo SH (A600)	449F
1 Mo AH (A600)	490F
Ext.Mém/0MoA1200	690F
Ext.Mém/4MoA1200	1590F
C Mém/8Mo A1200	2590F
M-Tec 123028/0KoA1200	1390F
M-Tec 123028/4Mo A1200	2390F
Cobra 122828/0KoA1200	1690F
Cobra 1228 28/4Ko A1200	2490F
Cobra 1240 40/0Mo A1200	1990F
Cobra 1240 40/4Mo A1200	2790F
Mongoose 50/0Ko Copro	2990F
Mongoose 50/4Mo Copro	3790F
SIMM 4Mo	1000F
SIMM 8Mo	2500F
change kickstart manuel	199F
ROM 1.3	199F
ROM 2.0	199F
communicator lite	590F
Kit développeur 3.1	150F
I 1230 Matri Commodore	790F
Icouleur ExccJett IIc	2490F
CarteSCSIA2000	490F
Carte Extension pour A2630	500F
Lecteur 3 1/2 externe	430F
CD Rom A690 (A500,+)	1490F
Genlock GST40 AYC	2490F
Filtre Electronique DC40	990F
Digiview 4.0 (VF)	399F
Interface SCSI A4000	990F
Synthé + Midi + Logiciel Steinberg	990F
Carte PCMCIA SCSI A600,A1200	600F
Kit 3.1 F pour A1200	830F

DISQUES DURS AMIGA

Article	Prix
80Mo 2 1/2	990F
120Mo 3 1/2	1090F
250Mo 3 1/2	1290F
420Mo 3 1/2	1590F
540Mo 3 1/2	1790F
780Mo 3 1/2	2490F

(Nappe gratuite pour les lecteurs d'Amiga Dream)

Article	Prix
HANDY SCANNER+OCR pour A500 et 500+	690F
MODEM 2400	300F
ENCEINTES 2X25W	290F
JOY INFRAROUGE	150F
MIDI 2OUT/1IN/1THRU	290F
AT ONCE POUR A500	600F
SECUREKEY A2000	350F
MULTISTART II	290F
VOICE MASTER CDTV	120F
FLAMITEL II+cable	250F

SOFT

Article	Prix
Kick Off	50F
Kick Off 2 + Player Manager	50F
Great Courts 2 + Championship golf	50F
Zool	50F
R-Type + Time Machine + Gee Bee Air Rally + Ports of call + Super Ski	50F
Infofile + Fusion Paint + Fighter Bomber + Shangai +Cadaver +Kick off 2 +SpindizzyWorld	90F
World	50F
Superword + R Type 2 + Championship golf + Shangai	50F
Deuteros	90F

UTILITAIRES

Article	Prix
Broadcast Titler	500F
Vista Pro	200F
Video Titler Aegis	100F
Video Titler Scala	490F
Scala	250F
Scala MM20	1000F
Disk Labeler	100F
The Works Platinium ED	450F
Viza Write Desktop	100F
Video Backup System	550F
Pack de fonts	100F
MS Backup Pro	100F
Hisoft Basic	350F
Mac 2 Dos	400F
Maxiplan Plus	400F
True Paint	150F
Lunar Construction Set	100F
Video Music Box	100F
Clip Art	100F
Diaporama	100F
Screen Maker	100F
Assempro	150F
Climate	30F
Livre comprendre son amiga ED le gd moulin	270F

NOUVEAU

Vous possèdez un Amiga 500 ou 500+ ?
NTV vous installe un Disuqur Dur Interne

Article	Prix
80 Mo + Carte Contrôleur	1890F
250 Mo + Carte Contrôleur	2190F

Autres produits pour Amiga .... TEL
Nombreux CD Rom Amiga et CD32

COMMANDE: NEW TECH VIDEO

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Code Postal : .... Ville : ....
N° de léléphone : .... Machine : ....

DESIGNATION	Qté	PRIX
FRAIS DE PORT 50 Frs Poste – 100 Frs console		
TOTAL À PAYER		

CHÈQUE o * MANDAT LETTRE o CARTE BLEUE o

DATE EXPIRATION : . . / . . Signature : ....

* Protégé par Chèque Service - RC 397 476 128
Dans la limite des stocks disponibles - Les prix sont modifiables sans préavis

ADream02/95

FREE DISTRIBUTION SOFTWARE
Sélection des meilleurs CD ROM *AMIGA*

CAM CD
CLUB AMIGA de MONTREAL

Retrouvez toutes les disquettes de la fameuse collection CAM, du numéro 1 à 962, sur un double CD-ROM.
249 frs.

IMAGINE CD
Un CD-ROM indispensable et incontournable pour les accros de Imagine. Plus de 500 Mo d'objets, de textures et d'attributs au format Amiga & PC
399 frs.

LIGHT ROOM
Pour les mordus du ray-tracing et des images de synthèse, voici un CD entièrement consacré à Imagine et Lightwave (objets, textures, attributs, rendus, etc...). **319 frs.**

AMIGA TOOLS
Un superbe CD d'utilitaires Freeware & Shareware classés par thémes, installés et prets à l'emploi.
249 frs.

MEGAHITS GAMES 3
Environ 1200 jeux Freeware & Shareware : Action, aventure, arcade, simulation, puzzles, stratégie, shoot'em up, cartes, etc, etc... Beaucoup d'inédits.
319 frs.

PROMOTION
AMINET 3 : Ce CD représente plus de 1 Go de logiciels dans 3300 archives. Plus de 1800 applications, +200 jeux, +500 modules de musique, +350 démos, +250 images, +80 animations, etc... **99 frs.**

Amiga Raytracing 2
Des fontes et objets Imagine, Maxon Cinema, Real 3D, Reflection, Caligari, Lightwave, Sculpt et Dxf ainsi que des images, animations, textures 24 bits, etc... etc...
199 frs.

ASSASSINS CD
Toute la collection Assassins Games. Contient les disquettes 1 à 200. Des centaines de jeux pour Amiga, CD32 & CDTV sont accessibles directement sur le CD par un menu. Compatible CD32. **199 frs.**

GOLD FISH 1
Ce double CD contient l'intégralité de la collection Fred FISH (disquettes 1 à 1000) au format archivé et non archivé.
249 frs.

GOLD FISH 2
Ce nouveau double CD contient les nouveaux logiciels et nouvelles versions apparus depuis la sortie du Gold Fish 1.
249 frs.

CLIP ART CD (WS)
Une grande collection de clip-arts Amiga & PC. Plus de 26.000 fichiers dans les formats IFF, Proclips, EPS, PageSetter, IMG, PageStream, Corel Draw etc . Indispensable pour la PAO. **149 frs.**

FONTS CD (WS)
La plus grande collection de polices de caractéres (fontes) pour Amiga & PC ! Plus de 18.000 fichiers fournis dans les formats Adobe, CGFonts, PCX, PegeStream, TrueType, Calamus & GDOS **149 frs.**

17 BIT PHASE 4
Contient les disquettes 2800 à 3351 de la collection anglaise '17 Bit'. Des animations, démos, modules, images, utilitaires, jeux, etc.. Lecteur de disquettes requis.
199 frs.

LSD & 17 BIT COMPEDIUM 1
600 Mo de logiciels de très grande qualité classés par genres. Les disquettes LSD 1 à 149, des animations et images AGA, des modules de musique, des jeux, des utilitaires, etc... **199 frs.**

GRAFIK CD 2
Un CD consacré au graphisme. Des photographies digitalisées classées par thèmes. Les images sont récupérables pour vos applications personnelles. **149 frs.**

INSIGHT: DINOSAURS
Un CD multimédia d'une qualité sans precédent qui vous apprend tout sur les dinosaures et leur histoire. Pour CD32, CDTV & Overdrive CD uniquement !
399 frs.

AMINET 4
Ce CD reprend l'essentiel du site ainsi qu'environ 300 Mo de nouveautés. On y trouve environ 1700 modules de musique, 1600 utilitaires, 250 jeux, 100 démos, 100 images, 80 animations... **119 frs.**

MULTIMEDIA TOOL KIT
Plus de 10.000 fichiers : Images, cliparts, fontes, icônes, modules musicaux, échantillons sonores et bien plus encore... Compatible CD32. **199 frs.**

SOUNDS TERRIFIC
Plus de 1.2 Go de données musicales pour Amiga & PC sur 2 CDs. Des modules, partitions Sonix, fichiers Midi, échantillons... **249 frs.**

DEMO MANIA 1
Un nouveau CD consacrè aux meilleures démos Amiga. Les plus grands groupes sont représentés avec des productions assez récentes. **199 frs.**

FRACTAL UNIVERSE
Entrez dans l'univers fabuleux des fractales ! Vous pourrez en admirer par centaines et en créer. Compatible CD32.
199 frs.

CDPD 4
Contient les FISH 891 à 1000, des objets, textures pour le raytracing, des animations, images, des utilitaires sonores & graphiques, des langages de programmation, la collection musicale AMFM, des fontes, etc. Compatible CD32. **199 frs.**

EMERALD MINES
Compilation de jeux basés sur le mythique Boulder Dash. 500 jeux pour un total avoisinant les 10.000 niveaux. Compatible CD32.
149 frs.

OUR SOLAR SYSTEM
Un CD pour PC qui contient entre-autres des centaines de photos digitalisées de notre système solaire parfaitement affichables sur Amiga. Assurez-vous de disposer d'un afficheur GIF !
199 frs.

SPACE & ASTRONOMY
1080 photographies de la terre, des planètes, de l'espace, des navettes d'exploration, etc. Plus de 5000 bulletins d'informations en provenance des archives de la NASA. Afficheur GIF requis **199 frs.**

AMIGA DESKTOP VIDEO CD
Des textures et images de fond originales dans les formats JPEG, IFF Overscan et Vidéo Créator. Plus de 200 fontes couleurs anti-alias jusqu'à 200 points (aux formats Amiga Couleur et Postscript). Des objets 3D pour LightWave, Imagine, Sculpt. Clip arts pour titrage vidéo de haute qualité. Utilitaires de bureautique - Image Studio - P.O.V, players d'animations, utilitaires de titrage et de morphing, convertisseurs d'objets, etc...
199 frs.

PD-SOFT : Utilities Professionel 1-1500
Les 1500 premières disquettes de la collection anglaise PD-Soft On y trouve des échantillons sonores, des modules, des logiciels éducatifs, des utilitaires graphiques & musicaux, des utilitaires pour les systémes 1.2 à 3.x, des logiciels de communication, de dessin, de titrage, des émulateurs, des animations, des sources Amos, des objets, fontes, et bien plus encore Nécessite un lecteur de disquettes **199 frs.**

GAMERS DELIGHT
Compilation de 40 superbes jeux On y trouve des jeux d'action, de cartes, de stratégie, des puzzles, etc... Compatible CD32.
239 frs.

PD-SOFT : Hottest 4 Professional
Compilation des meilleurs titres parus dans le Domaine Public et le Shareware. On y trouve des jeux, des mégadémos, des magazines, des music-disks (rave, techno et autres ..), des échantillons sonores de grande qualité et les plus belles images, une sélection des plus belles enimations de 1 à 5 Mo, ainsi que l'oeuvre complète d'Enc Schwartz Plus de nombreux utilitaires AGA. Nécessite un lecteur de disquettes. **199 frs.**

POWER GAMES
Ce CD-ROM compatible CD32 contient plus de 500 jeux On y trouve tous les styles de jeux, pour tous les goûts **239 frs.**

GIGANTIC GAMES
Plus de 1000 jeux du Freeware et du Shareware réunis sur un CD, dont un grand nombre pré-installés.
199 frs

Super CD32 - Compelltion PRO
Joypad de compétition pour CD32 & Amiga 1200 équipé d'un Overdrive CD.
199 frs.

Pour l'achat de TROIS CDs, nous offrons un CD SURPRISE aux lecteurs de Dream.

FREE DISTRIBUTION SOFTWARE,
Boîte Postale 134, 59453 LYS LEZ LANNOY CEDEX
Ligne des commandes (du lundi au vendredi de 9h à 18h) : 20.02.06.63 - Fax : 20.82.17.99

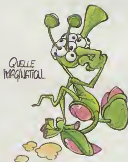
COMMANDE SUR PAPIER LIBRE : Joindre le règlement par chèque, par mandat ou le numéro de Carte Bleue.
COMMANDE PAR TELEPHONE OU PAR FAX : Règlement par Carte Bleue. (numéro à 16 chiffres + date d'expiration)
FRAIS DE PORT - FRANCE METROPOLITAINE - (COLISSIMO + ASSURANCE) : 20 FRS.

L'esprit d'aventure

logique sera à même de résoudre les énigmes (de la simple clé qui ouvre une porte à la combinaison de plusieurs éléments pour former une bombe par exemple). Il suffit que le jeu offre la possibilité de revenir en arrière pour avoir vraiment l'impression de s'identifier au personnage. Une simple carte évite des désagréments supplémentaires, en renvoyant le joueur dans telle ou telle partie du jeu déjà explorée, sans avoir à parcourir la totalité des écrans intermédiaires.

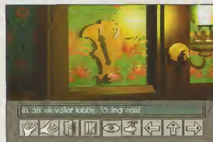
Le son, c'est bon

Les dialogues sont d'une importance capitale dans les jeux d'aventure. Ils permettent d'obtenir des renseignements sur les autres individus et des précisions sur les énigmes futures. Parfois même, ils sont un passage obligé pour continuer l'aventure. Vous avez le choix entre plusieurs réponses et de vous seul dépend votre destin. Les dialogues renforcent le scénario et rendent le jeu plus vivant. La mode actuelle, surtout sur CD-Rom, est d'intégrer de véritables voix au lieu de simples textes. Résultat : une convivialité extrême... pour les anglophiles. Le seul jeu CD-32 à exploiter cette option est en effet *Simon the sorcerer*, entièrement en anglais parlé. Mais même si l'Amiga n'en est pas encore à l'ère de la parole, il n'en a pas toujours été ainsi. *Le manoir de Mortevielle*, en son temps, proposait déjà un simulateur vocal. Certes, l'élocution était plutôt hachée, mais l'idée étant originale, il demeure une référence. En revanche, le son a presque toujours accompagné les jeux d'aventure. Même si la musique n'est pas une obligation, bruitages (ponctuels) et ambiance (générale) sont présents dans la plupart des jeux. *Simon the sorcerer* est certainement une référence, le moindre des mouvements occasionne un nouveau bruitage. On a du mal à imaginer le temps qu'il a fallu aux musiciens pour digitaliser toute cette banque de sons. Une condition sine qua non pour un jeu de qualité, bien que, comme au cinéma, la musique reste le parent pauvre du développement (en terme de délai et de budget). Mais si la boucle est bouclée en ce qui concerne l'aspect général des jeux d'aventure, certains n'hésitent pas à rajouter quelques éléments de leur propre crû qui transforme vite un programme plutôt banal en un chef-d'œuvre.





Bloodnet.



Labyrinth of time.

Pour la réalisation graphique, on assiste de plus en plus à un mélange d'images de synthèse et de digitalisations. Croisière pour un cadavre a lancé la mode des personnages en 3D et *Labyrinth of time* a offert à la CD-32 de superbes images digitales. Les introductions et les scènes de transition sont devenues incontournables, aujourd'hui donc, s'engage une course effrenée pour obtenir la palme des meilleures scènes cinématiques. Elles n'apportent rien de spécial, si ce n'est qu'elles fortifient la trame de l'histoire et surprennent agréablement le joueur. Malheureusement, leur utilisation prend bien souvent le pas sur l'intrigue et détourne les jeux d'aventure de leur but ludique. Pour ma part, les jeux d'aventure restent ennuyeux s'ils ne proposent pas de scènes radicalement différentes pour soulager l'esprit du joueur. *Operation stealth* entrecoupait l'aventure de petites scènes d'arcade (course en jet ski, poursuite dans les labyrinthes, plongée en apnée) et *Monkey island* n'était pas contre de petits moments de réflexion (jeux mnémotechniques). Il n'y a pas de recette miracle pour créer un bon jeu d'aventure, comme il n'y en a pas vraiment pour arriver au terme du programme. Il suffit d'un scénario original, de graphismes alléchants et d'un nombre impressionnant d'interactions entre les objets. Pour le reste, patience et temps libre sont recommandés de la part du joueur, mais ça, c'est une autre histoire... ■

Quelques astuces pour finir un jeu d'aventure

S'imprégner de l'atmosphère du jeu, se mettre à la place du scénariste pour réfléchir comme lui, et prendre les décisions les plus en accord avec l'esprit de l'auteur. Si l'on est attentif, on réagit vite comme le créateur, et tout devient plus facile.

- Sauvegarder souvent. Il existe des endroits clés (scènes d'arcade, combats), où il vaut mieux prendre ses précautions. Faites une sauvegarde juste avant les moments critiques, mais pas trop à l'avance pour ne pas avoir à recommencer des actions inutiles qui vous ferait perdre énormément de temps (on ne sait jamais, vous devrez peut-être recommencer une dizaine de fois avant de pouvoir réussir !).

- Si vous êtes bloqué, n'hésitez pas à revenir en arrière pour explorer des pièces qui vous semblent pourtant familières, elles recèlent bien souvent des objets dissimulés dans des endroits insolites.

- Si les méthodes traditionnelles s'avèrent infructueuses, vous pouvez toujours avec un éditeur Ascii, examiner les fichiers textes du logiciel pour y découvrir des informations supplémentaires par l'intermédiaire des dialogues et des descriptifs qui s'y trouvent.

Par Frédéric Joignant, expert en la matière

Imagina : Amiga in...

FRÉDÉRIC BOULLIER

Vous le savez tous : Imagina est "LA" réunion annuelle des professionnels de l'image de synthèse. Pourquoi Dream se devait d'y faire un reportage ? Sur les 500 films soumis à la sagacité du jury de sélection, une soixantaine ont été retenus et trois d'entre eux n'existeraient pas sans l'Amiga. Ceci confirme, s'il en est besoin, la grande qualité graphique de la machine que nous utilisons. Mais Imagina n'est pas qu'un concours de productions d'images virtuelles, c'est aussi un point de rencontre qui dresse l'état des lieux de la technologie matérielle et logicielle du moment. Au hasard des rencontres, on s'aperçoit que les logiciels de création d'images 3D qui tournent sur très grosses stations n'ont pas grand chose de plus que ceux que nous connaissons sur notre système.

Dans le luxueux hôtel Loews de Monaco, les leaders mondiaux de la création d'images virtuelles présentaient les dernières moutures de leurs logiciels. Là, pas d'Amiga, mais essentiellement des stations *Silicon graphics* et quelques Pc servaient aux présentations. Cette année, pas de grande révolution, en effet, il semble que les progrès ont été si fulgurants jusqu'à aujourd'hui que les développeurs s'attachent maintenant à l'amélioration des produits existants. Ainsi, les logiciels deviennent plus simple d'emploi tout





L'oeil du cyclone de Farrah, pour Canal +.

en offrant de nouvelles possibilités. De plus, la réalité virtuelle, "VR" pour les initiés, semble un peu piétinée car très liée à la puissance des ordinateurs qui la gère. L'industrie du jeu apparaît comme un des plus gros consommateurs d'images et, naturellement, bon nombre d'exposants revendiquaient être à l'origine de telle ou telle production. Ce qui est intéressant, c'est de savoir que les images d'un jeu sont très souvent créées sur de grosses stations en très haute qualité, puis ensuite converties à la résolution et au nombre de couleurs supportées par l'ordinateur ou la console de monsieur Tout le Monde. Les éditeurs de jeux sont prêts à faire des adaptations sur n'importe quel nouveau système en exploitant au mieux sa technologie. Et des nouveaux systèmes, en l'occurrence des consoles, il va y en avoir dans la hotte du père Noël 1995 !

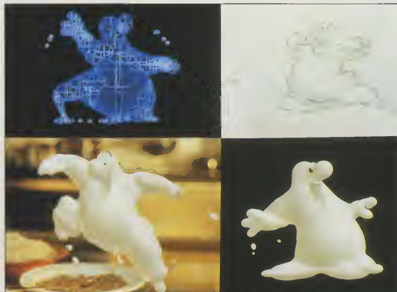
On se console comme on peut !

Lors d'une conférence consacrée au jeu virtuel, Sega a présenté sa nouvelle machine : la *Saturn*. Celle-ci anime de la 3D texturée en temps réel et c'est avec grand plaisir que les conférenciers ont vu le représentant Sega se faire virtuellement casser la figure par un très méchant sur le grand écran du Centre des congrès. Si les qualités de cette console 32 bits sont indéniables, la qualité des graphismes du jeu de bagarre présenté n'était franchement pas à la hauteur du reste du salon. Quelques instants plus tard, c'est Silicon graphics qui expliquait ses accords avec la société



Arcade games, Martin Marietta, Sega.

Nintendo. Le géant mondial des stations graphiques va produire pour Nintendo des puces spécialisées 3D, lissage et affichage. Les images présentées laissaient sans voix tant leur qualité était parfaite. Malheureusement, celles-ci ne sortaient pas de la console 64 bits *Ultra 64* dont il était question, mais bien d'un super calculateur, il faudra donc attendre pour voir ce que l'on aura vraiment à la maison. D'autant plus que de gros efforts sont portés sur le lissage des textures et cela est peut-être l'indication d'une très faible résolution. Sur le stand Silicon graphics, on retrouvait un simulateur de vol étourdissant utilisant cette technologie, si le résultat sur la console est identique, les consoles concurrentes peuvent se faire du souci.



Bimo "Splash", The frame store, Hibbert Ralph.

Les nouveautés graphiques

Plus de réalisme est la préoccupation majeure des éditeurs. Pour Wavefront, une des grandes améliorations dans ce sens est la gestion des "lens flares". Il s'agit d'aberrations optiques produites lorsqu'une source lumineuse passe dans l'objectif d'une caméra. Si vous lisez régulièrement la rubrique labo de Dream, vous savez que le logiciel *Lightwave* pour Amiga produit ce genre d'effets depuis belle lurette. Après avoir entendu qu'ils étaient seuls au monde à gérer ceci, j'ai modestement demandé s'ils connaissaient *Lightwave*, la réponse sans surprise était évidemment affirmative. Restons humbles toutefois car sur grosse station tout est tellement plus rapide qu'il faut comparer ce qui est comparable. Au menu également chez plusieurs éditeurs : l'animation comportementale intégrant les lois physiques (collision, lois de Newton, élasticité...), la cinématique inverse qui permet une hiérarchisation "intelligente" des objets entre eux. Vous retrouvez bon nombre de ces possibilités sur *Real 3D* qui tourne sur votre ordinateur. Plus d'originalité sur le stand Alias qui tente la reproduction synthétique des cheveux et de leurs ondulations en mouvement : les acteurs virtuels ne devraient pas rester chauves bien longtemps ! Enfin, des particules "en veux-tu, en voilà", de mieux en mieux gérées, elles peuvent aussi bien faire de la pluie que du feu qu'il soit d'artifice ou non.



The Mask, Newline cinema, Industrial light & magic.

Deux grandes applications pour la 2D étaient également présentées par différents exposants, d'une part l'informatisation du dessin animé traditionnel qui soulage l'artiste de tâches fastidieuses comme le gouachage et le flashage,

d'autre part la retouche et le truquage d'images cinéma ou vidéo.

La réalité virtuelle

La réalité virtuelle immersive, c'est-à-dire avec un casque sur la tête, n'évolue guère, si la sensation de relief est bien réelle, les images projetées restent de qualité très passable et le prix de l'équipement prohibitif. Lorsqu'elle n'est pas immersive, c'est une simple paire de lunette que l'on met sur les yeux, ces verres très particuliers masquent alternativement les yeux à très haute vitesse pendant que l'ordinateur envoie sur un même écran une image sur deux destinée à l'oeil droit puis à l'oeil gauche. Cela fonctionne très bien et les images obtenues sont parfaites tant dans leur définition que dans leur "profondeur". Ce système est appelé sans doute à une démocratisation rapide. Les applications présentées étaient pratiquement exclusivement architecturales, souhaitons que le jeu s'y intéresse vite.



C'était la dernière séance...

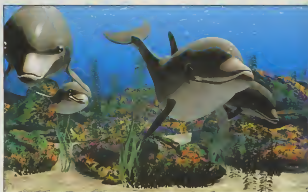
L'avis d'artiste

Le soir, le public courait pour assister aux projections des films en compétition pour le prix Pixel-Ina. Les productions qui ont réussi à passer le dur barrage de la sélection, ont été classées par catégorie et présentées aux spectateurs qui, par leurs votes, décernent la majorité des prix. Une nouvelle catégorie a fait son apparition : le "cinéma dynamique", entendez par là, les films spécialement conçus pour être projetés dans des salles qui secouent les spectateurs en fonction des mouvements de caméra. En dehors de cette curiosité, le salon n'a pas révélé de nouveautés révolutionnaires ! Cet état de faits a eu pour effet de donner plus de place à la création et à la construction du scénario. Dans la catégorie "Ecoles et universités" on a pu voir deux excellentes créations de l'Académie des beaux arts de Tournai. La première est l'oeuvre de Philippe Tailliez, *The american patrol* : 100% Amiga 2000, 100% Ham, 100% *Imagine*, 100% géniale... Cette production a été couronnée du deuxième prix de sa catégorie et des chaleureux applaudissements du public. Un autre film, oeuvre de Mohamed Braham, *J'ai épousé une américaine* : 100% *DPaint*, en noir et blanc, un très travail impressionnant d'animation 2D classique et d'humour grinçant.



Dino-island, Ex machina, Iwerks entertainment.

Dans la famille "Générique et habillage de chaînes", le troisième prix a été décerné à Farrah (de la société Storm productions) pour *L'oeil du cyclone*. Là encore l'Amiga a été utilisé main dans la main avec le Pc et la *Silicon graphics*. Sans révéler ses secrets de fabrication, Farrah m'a confié qu'elle a utilisé l'Amiga pour créer les textures animées, les "oui oui oui" qui apparaissent et les explosions. Les logiciels utilisés pour ce faire *Imagine*, *Forge* et *Essence*. Farrah a expliqué également les directions données par Canal+ lors de la commande : la chaîne désirait un générique coloré, dynamique et informel. L'artiste a pu créer, sans aucune contrainte, vous pouvez voir le résultat en clair, tous les samedis à 13h30.



Angel studios.

1995 : la synthèse pour tous ?

Les outils pour créer de l'image numérique sont de plus en plus nombreux et de plus en plus accessibles. L'Amiga est probablement le micro ayant le plus de logiciels dédiés au graphisme et il est plaisant de savoir que les leaders mondiaux des "images qui dépassent l'imagination" connaissent bien cette machine à l'origine de nombreuses vocations. A vos souris ! Il ne reste plus qu'un an pour préparer le film gagnant de 1996.

NOUVEAUX PRIX !

OVERDRIVE +

Le premier disque dur 3,5" externe pour AMIGA 1200

L'Overdrive+ est un boitier externe qui vient se connecter sur le port PCMCIA de votre AMIGA. Compatible avec la norme standard de disques durs IDE ainsi qu'avec la nouvelle norme Enhanced IDE, l'Overdrive+ permet des taux de transfert de données jusqu'à 3 Mo/s. Plus fiable et beaucoup plus performant qu'un disque dur 2,5" interne, il se montrera entièrement compatible avec celui-ci, se connecte très simplement et est immédiatement prêt à l'emploi.

Overdrive+ 270 Mo .... 1 890 F
Overdrive+ 420 Mo .... 1 990 F
Overdrive+ 560 Mo .... 2 190 F
Overdrive+ 700 Mo .... 2 690 F

Disques durs livrés formatés et installés avec 10 Mo de DP de la collection AmigaBox de Bélier Production !

F.B.I.

TEL : (1) 60 13 12 23
99, rue d'Amblainvilliers
91370 VERRIERES-LE-BUISSON
du lundi au vendredi
de 9h00 à 12h00 et de 14h00 à 18h00
Vente par correspondance uniquement

OVERDRIVE Combo

Overdrive équipé d'un connecteur externe pour lecteur de CD-ROM Overdrive-CD. Comme l'Overdrive+, il est également compatible avec la nouvelle norme Enhanced IDE et permet des taux de transfert de données jusqu'à 3 Mo/s. Il permet l'utilisation simultanée d'un disque dur et d'un CD-ROM sur l'unique port PCMCIA de l'AMIGA.

Overdrive Combo 270 Mo, équipé d'un disque dur EIDE Western Digital .... 2 190 F
CD Extension : extension lecteur CD-ROM pour Overdrive Combo .... 1 490 F
Mise à jour Overdrive en Overdrive Combo .... nous consulter

NOUVEAU PRIX !

OVERDRIVE CD

Le premier lecteur CD-ROM PCMCIA pour AMIGA
avec
Emulation complète de la CD32
Logiciels pour CD Audio et CD Photo

L'Overdrive CD permet enfin à l'AMIGA 1200 d'exploiter l'immense logithèque existante sur ce support : la plupart des jeux et des titres pour le CDTV et pour la console CD32, les collections de programmes du domaine public, d'images, de polices de caractères et de dessins pour la PAO. L'Overdrive CD lit également les CD-ROM PC, Macintosh, les CD Audio et les CD Photo. Le nouveau logiciel permet d'utiliser n'importe quel système de fichiers CDROM pour une meilleure compatibilité avec tous les logiciels dédiés CDROM du marché. Livré avec son environnement logiciel et un CD de Domaine Public de la collection Almathera, Aminet ou autre selon arrivage .... 1 890 F

CD Extension pour Overdrive Combo : lecteur de CD-ROM pour contrôleur de disque dur Overdrive Combo .... 1490 F
Mise à jour d'un lecteur de CD-ROM Overdrive-CD pour le connecter à un Overdrive Combo .... nous consulter

NOUVEAU !

OVERDRIVE "Z"

L'Overdrive "Z" est la version pour bus Zorro, Amiga 2000, 3000 et 4000 des périphériques pour Amiga. Grâce à ses deux connecteurs Enhanced IDE, il permet la connexion simultanée d'un lecteur de CD-ROM IDE/ATAPI et de disques durs Enhanced IDE. L'Overdrive "Z" peut être équipé de lecteurs de CD-ROM double, triple ou quadruple vitesse et de disques durs EIDE comme l'Overdrive+. Livré avec son environnement logiciel pour CD-ROM, installation, logiciel CDDA pour les CD Audio, Carrousel pour les PhotoCD et émulation CD32. Comme l'Overdrive-CD, l'Overdrive "Z" est compatible ISO 9660, il lit également les CD-ROM PC, Macintosh, les CD Audio et les CD Photo. Livré avec un CD-ROM double vitesse 300 Ko/s .... **1 990 F**
Livré avec un CD-ROM quadruple vitesse 600 Ko/s .... **2 990 F**

PROMO !

Digitaliseurs ROMBO

Vidi (12) : digitaliseur vidéo PAL ou YC. Compatible AGA, Multi-tâches, convient pour tout modèle d'AMIGA.
PROMO Vidi (12) .... **690 F**
Vidi (12) & (24) RT : digitaliseur 12 ou 24 bits Temps Réel à partir d'un signal PAL, SECAM, NTSC ou YC. Compatible tout AMIGA.
PROMO Vidi (12) RT .... **1 190 F**
PROMO Vidi (24) RT .... **1 990 F**
Megamix-Master : digitaliseur audio stéréo .... **350 F**

NOUVEAU !

ATURBO 1228

"3 fois mieux qu'un A1200"

Carte accélératrice A1200 avec un processeur Motorola **68020 cadencé à 28 Mhz + horloge sauvegardée** temps réel + support PLCC pour coprocesseur arithmétique 68881/2 de 14 à 40 Mhz + extension mémoire par barette SIMM 32 bits jusqu'à **8 Mo de FAST RAM 32 bits.**

ATurbo 1228 à partir de .... **990 F**
ATurbo 1228 4 Mo .... **1 990 F**
Option coprocesseur 68882 .... **650 F**

TURBOPRINT PROFESSIONAL 3.0

Le gestionnaire d'imprimante indispensable !

Impression jusqu'en 16 millions de couleurs ou en 256 niveaux de gris. Elimine les effets de bandes sur les imprimantes matricielles et jet d'encre. Correction Gamma des couleurs. Support des cartes graphiques Picasso, Spectrum, etc..., des cartes multi-I/O. Impression standard, copie d'écran ou directement à partir d'un fichier AMIGA ou PC. Impression automatique de posters. Multi-tâches, entièrement transparent pour l'utilisateur. Support de nouvelles imprimantes : Canon BJC-600, Epson Stylus et Stylus Color, HP DeskJet 500-1200C, HP LaserJet IV.. Impression jusqu'en 600 dpi et 720 dpi. Manuel en français.
TURBOprint Professional 3.0 .... **490 F**

AMIGA 4000

SCAN DOUBLER : permet d'utiliser les modes graphiques PAL et NTSC 15 Khz, même le "Boot Menu" et les jeux, sur un moniteur VGA standard (fréquence horizontale de 30 Khz minimum), compatible Picasso II. **SUPER PROMO** .... **990 F**

SIMM 4 Mo 32 bits .... **1 290 F**

Disques durs IDE 3,5"

IDE 3,5" 270 Mo .... **1 290 F**
IDE 3,5" 420 Mo .... **1 390 F**
IDE 3,5" 560 Mo .... **1 590 F**
IDE 3,5" 700 Mo .... **1 990 F**

AMEM-32

Carte mémoire 32 bits interne pour A1200 avec horloge sauvegardée temps réel, support co-processeur PLCC pour 68881/68882 et 4 Mo de RAM .... **1 490 F**
SIMM 32 bits de 4 Mo de RAM .... **1 290 F**

les meilleurs CD-ROM

Gold Fish (toute la collection de Fred Fish : toutes les disquettes de 1 à 1000 sur 2 CD) .... 240 F
Frozen Fish .... 190 F
Fresh Fish : toutes les nouveautés de Fred Fish sur CD .... 240 F
CD CAM, la fameuse collection DP du Club Amiga Montreal sur 2 CD .... 240 F
Almathera CDPD Vol. 1, 2, 3 et 4 .... 190 F
Photogenics .... 490 F
Lock'N'Load, des centaines de jeux DP et Shareware pour CD32 ou Amiga+CD .... 190 F
Almathera CD DEMO Vol. 1 et 2 .... 190 F
Multimedia Tool Kit .... 190 F
Amiga Desktop Video .... 190 F
Aminet 4 .... 90 F
Imagine CD, pour tout les fans d'Imagine et de 3D sur PC et sur AMIGA .... 390 F
Grafik CD 1 & 2, CD 100% graphisme .... 140 F
CD32 Gamer Vol. 1, 2, 3, 4 et 5 .... 190 F
Sexual Fantasies (interdit -18 ans) .... 290 F
Erotik Collection **(interdit -18 ans)** .... 240 F

SWITCH-ITT 500/2000

Sélecteur de ROM électronique pour AMIGA 500 et 2000. Passe du Kickstart 1.2/1.3 au 2.0 ou inversement simplement à l'aide du bouton gauche de la souris en initialisant votre Amiga. Manuel en français et schéma fournis.
Switch-ITT (sans ROM) .... 200 F
ROM 1.3 .... 170 F **ROM 2.04** .... 180 F

AMIGA 1200

Lecteur interne 880 Ko A500 .... 390 F
Lecteur externe 880 Ko tout AMIGA .... 340 F
Câble péritel pour AMIGA .... **90 F**
Nappe de disque dur IDE 2,5"->2,5" .... **70 F**
Nappe de disque dur IDE 2,5" -> 3,5" .... **120 F**
Livre 'Comprendre et bien exploiter son AMIGA' avec 2 disquettes, pour WB juaqu'au 3.0 et 3.1 .... **250 F**

Composants

Clavier AMIGA 1200 .... 320 F
Gery 5719, CIA 8520 .... 160 F
Peula 8364 .... 280 F
Denise 8362 .... 230 F
Autres composants .... liste disponible sur demande
Advanced Amiga Analyser : diagnostic complet de votre AMIGA .... 490 F

Prix TTC valables à partir du 19 décembre 1994. Prix et caractéristiques modifiables sans préavis. Offres valables dans la limite des stocks disponibles. Garantie : nous consulter. Tout retour non justifié ou incomplet donnera lieu à des frais de restockage et/ou de reconditionnement. Envoi par la poste en COLISSIMO. Frais de port et d'emballage : 60 F. Contre- remboursement : 100 F. Frais d'expédition des ordinateurs, des moniteurs et des colis de plus de 2 Kg : nous consulter. Vous cherchez un article qui n'est pas présent dans cette publicité ? Contactez-nous !

BON DE COMMANDE A RETOURNER A FBI - 99, RUE D'AMBLAINVILLIERS - 91370 VERRIERES-LE-BUISSON - TEL : (1) 60 13 12 23

NOM .... PRENOM ....
ADRESSE ....
CODE POSTAL .... VILLE ....
TELEPHONE DOMICILE .... DATE .... SIGNATURE ....
TELEPHONE BUREAU ....

AD-0395

DESIGNATION	QTE	MONTANT
☐ Réglement à la commande par chèque	Frais de port	
☐ Réglement en contre-remboursement	TOTAL	

Tfx

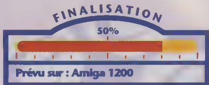
OCEAN

Le voici, le voilà, il se rapproche à grands pas. Les toutes premières images du très attendu *Tfx* sont en notre possession, et il est sur la bonne voie pour égaler son homonyme sur Pc. Les images parlent d'elles-mêmes, mais il est toujours utile de revenir sur quelques chiffres. *Tfx* (*Tactical fighter experiment*), c'est 120 missions réparties sur 5 environnements, des objets 3D ultra-détaillés et des techniques de modélisation très avancées, plus de 5 millions de km2 de paysages, un créateur de mission, conditions atmosphériques paramétrables (vent, pluie), j'en passe et des meilleures. Quand on sait le succès que *Tfx* a pu avoir sur Pc, c'est avec impatience qu'on l'attend sur nos machines AGA. Je ne saurais que trop vous conseiller d'économiser dès maintenant pour une carte accélératrice car ce superbe jeu au rendu et à l'intérêt exceptionnel risque fort de se montrer gourmand en mémoire et en temps de calcul. Quand je vous disais qu'on voit toujours le bout du tunnel !


De beaux objets en 3D !


Tfx, ça va décoller !


Votre mission : économiser pour acheter Tfx !



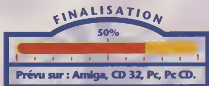
Bureau 13

GAMETEK

Comment ne pas croire au paranormal ? Entre Maude Kristen et Paco Rabanne qui s'évertuent à nous convaincre de leurs expériences personnelles, notre monde, pourtant civilisé, est de plus en plus ouvert au surnaturel. Le succès de la série *Aux frontières du réel* a même renforcé l'image que certaines organisations simili-gouvernementales qui effectuent quotidiennement des enquêtes sur les phénomènes étranges. *Bureau 13* reprend ce scénario et vous propose de diriger une équipe d'investigation effectuant des recherches sur l'inexpliqué. En tout, une bonne dizaine d'énigmes que vos personnages devront résoudre pour prouver ou infirmer l'existence des fantômes, des démons ou des OVNIs. Un mélange d'aventure, de combat et d'humour prévu pour avril et qui devrait en passionner plus d'un, crédule ou non.


Bureau 13 explique l'inexplicable.

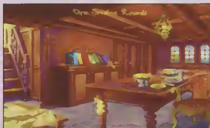

Les fantômes existent-ils ?



High seas trader

IMPRESSIONS

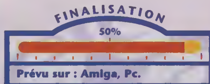
Il est toujours difficile pour une simulation économique de trouver un cadre qui convienne à ses desseins. *High seas trader* a choisi l'une des meilleures périodes commerciales qui puisse être : l'époque où pirates et corsaires sillonnaient les mers du monde et où les grands centres portuaires faisaient la richesse du vieux continent. Vous naviguerez donc sur toutes les mers du globe à la recherche de cargaisons, en menant votre navire à bon port, en contrôlant le prix des marchandises et en vendant vos cargaisons au plus offrant. N'oubliez pas les pirates, les taxes, les mutineries et les aléas de la météo car après avoir embarqué sur *High seas traders*, vous ne pourrez plus descendre. Quand l'aventure est commencée, il faut la vivre.



Une bonne simulation économique.



J'aperçois un village (!) à babord !



Baldies

GAMETEK

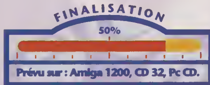


Baldies but goodies !

Un clone de *The settlers* ? Est-ce possible ? Il semblerait que oui, car le défi a été relevé de main de maître par Gametek avec ses *Baldies*. Vous gérez un univers peuplé de sujets dévoués envers leur maître et votre but sera de développer leur intelligence à travers les 100 tableaux qui composent le jeu. *Baldies* est ultra-complet et l'on passe vite d'un simple piège qui arrache la jambe de ses ennemis en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, à des procédés plus machiavéliques comme le fait de lâcher un furet dans le château de ses ennemis ou utiliser un hélicoptère pour en venir à bout. Que ce soit contre l'ordinateur ou contre des humains (il est possible de jouer en réseau !) vous devrez développer votre population et écraser l'adversaire par votre progression technologique et votre ruse. L'intelligence artificielle a été peaufinée à un point tel que les interactions sont presque infinies, permettant notamment de créer des alliances entre joueurs ou d'inventer un procédé qui fera se reproduire vos sujets à une hallucinante vitesse. Une future référence.



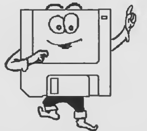
Baldies, un clone de The settlers ?



IFA *Informatique*

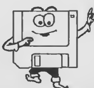
Des prix encore plus bas...

AM 072 - TILES : un superbe jeu de réflexion du type Shangel.
AM 132 - WIZZY'S QUEST : Très bon jeu d'aventure arcade.
AM 138 - DIGIT DISK ONE : Chanson digitalisée de MADONNA.
AM 171 - TETRIS SEX SPECIAL : classique jeu de Tétris à caractère érotique.
AM 306 - MY FAIR: disquette pleine d'images de superbes nanas.
AM 391 - ROULETTE GAME : une excellente simulation de jeu de roulette.
AM 401 - EMERAUDE EMPIRE : un excellent jeu d'arcade.
AM 403 - BLIZZARD : un très bon jeu de tir en scrolling horizontal.
AM 414 - TETRIS CLONES DISK : contient 4 jeux de Tétris.
AM 420 - DRAGON TILES v2.00 : très bon jeu de réflexion du style Mahjong.
AM 455 - DR MARIO : clône de Tétris absolument génial. Très bon jeu.
AM 458 - SPERRGEBIET v2.512 : un excellent jeu de plateau avec son éditeur de tableaux.
AM 462 - SCREEN PAINTER v2.5 : un superbe logiciel de dessin. En Français.
AM 473 - TWIST : voilà encore un excellent jeu de réflexion.
AM 483 - PROTRACKER v3.1 : un excellent logiciel de composition musicale.
AM 494 - CYBERNETIX : un excellent jeu d'arcade. Un must.
AM 496 - OXYD : retrouvez les boules de couleur par paires. En Français.
AM 510 - STRIKEBALL : jeu de baseball de très bonne qualité.
AM 515 - INTERLOCK : poussez des cubes sur un plateau et faites coincider les couleurs.
AM 516 - THE MONEY PROGRAM v1.01 : un très bon logiciel de gestion familial.
AM 517 - ADRESS PRINT v2.1 : utilitaire d'impression d'adresses.
AM 519 - TRONI-CAD v1.0 : pour réaliser des schémas électroniques.
AM 521 - ASTROCHASE : vous devez abattre des monstres spaciaux.
AM 522 - ANIMATOR v1.0+ : logiciel de création d'animations.
AM 524 - VIDEOGESTIONNAIRE : utilitaire de gérer de vidéothèque.
AM 525 - STARCAT v2.0 : logiciel spécialement dédié au classement de disquettes.
AM 533A et 533B - TOTAL HOROSCOPE : logiciel d'astrologie très complet, en Français.
AM 537 - BUDGET LLSC : logiciel de gestion de budget familial.
AM 538 - ROCKY CLONE : un bon clône de Boulder Dash.
AM 541 - INTRUDER ALERT : excellent jeu du style labyrinthe.
AM 543 - THE MASHIE NIBLIK : un jeu de golf en 3D.
AM 544 - ISHID-O-MATIC : un très bon jeu de réflexion graphique.
AM 545 - APPLE CATCHER : récupérer des pommes avvant qu'elles s'écrasent sur le sol.
AM 627 - MAGNUM 1.4 : pour créer des magazines sur disquette.
AM 629 - CARNAGE : un excellent jeu de course de voiture.
AM 630 - THE LOST ORCREST : jeu de labyrinthe dans le style Gauntlet.
AM 631 - CRAVE : jeu de bataille de char dans lequel 2 joueurs s'affrontent.
AM 632 - PAINT BOX v1.0 : petit logiciel de coloriage pour les enfants.
AM 633 - ATOM SMASHER : assomez vos ennemis avec des pierres.
AM 634 - CHARLIE CHIMP : un très bon jeu de plateformes.
AM 637 - CASTLE KUMQUAT : un excellent jeu d'aventure action.
AM 642 - LEXESS : bonne adaptation du jeu du Pendu.
AM 643 - A BACKUP v1.6 : utilitaire de backup de disk dur.
AM 645 - GIGER TETRIS : une excellente adaptation ddu célèbre Tétris. A1200 uniq.
AM 646 - SPACE INVADERS : collection de jeux de tir. A600 et A1200
AM 647 - CHECKBOOK ACCOUNTANT v2.0 : gestion de budget familial.
AM 648 - CLI-TRIS : alignez des pièces de couleurs comme dans Tétris.
AM 649 - PICTURES TILES : un jeu de puzzle très bien réalisé en Amos.
AM 650 - SIEGE OF THE BEAST : excellent jeu de réflexion.
AM 651 - DEMOLITION MISSING : vous pilotez un avion et bomberder des immeubles.
AM 652 - WORD SEARCH et WORD PUZZLE : jeux de mots cachés.
AM 653 - BREAKOUT : un bon casse briques équipés de son éditeur de tableaux.
AM 654 - NAUTILUS : jeu de labyrinthe sous-marin dans lequel vous devez récolter les jarres.
AM 655 - PIPELINE II : jeu du style Pipemania. Vous devez assembler des canalisations.
AM 656 - RATTLE SNAKE : jeu de combat d'hélicoptères pour 2 joueurs.
AM 657 - TURBO THRUST : course spaciale qui se déroule dans un tunnel semé d'embûches.
AM 658 - DOUBLE SQUARES : jeu de réflexion. Eliminer toutes les pièces du plateau de jeu.
AM 659 - CONCENTRATIONS : clasique jeu du style Mémory.
AM 660 - ABASE v1.33 : logiciel de gestion de base de données.
AM 661 - EASY CALC v1.0a : un excellent tableur bénéficiant de nombreuses options.
AM 662 - SERENE 1 et SERENE 2 : shoot em up en scrolling vertical.
AM 663 - SUPERCUBE : une bonne adaptation du jeu de Yathzé.
AM 665 - FIGHTING WARRIORS : un jeu de simulation de karaté très bien réalisé.
AM 666 - COLOUR IT v1.3 : un bon logiciel de coloriage destiné aux enfants de 3 à 5 ans.
AM 667 - NUMPTY DUMPTY : excellent logiciel pour commencer l'apprentissage de l'anglais.
AM 668A et 668B - 18TH HOLE : un bon jeu de simulation de golf.
AM 669 - BOMB JACKY : excellent jeu de plateau. Ramassez toutes les bombes et bonus.
AM 670 - TOWER : jeu de labyrinthe en 3D. En Français.
AM 671 - PRISONNIER : Evitez les tirs des gardiens de prison. En Français.
AM 672 - CRACKER : une bonne adaptation du célèbre jeu de café Frog.
AM 673 - PACMAN DELUXE v1.1e : une excellente adaptation du désormais célèbre Pacman..
AM 675 - DITRIS : nouveau clône de Tétris qui peut se jouer à deux joueurs.
AM 676 - NUMERIX : un excellent jeu de réflexion.
AM 677 - AMIGA-Q : adaptation du jeu du Solitaire.
AM 678 - ELEVATION : Il faut gravir les étages sans se faire écraser par les ascenseurs.
AM 679 - CRAZY SUE 1 et 2 : deux jeux de plateformes d'une qualité exceptionnelle.
AM 684 - FRUIT SALAD : un excellent jeu de plateformes. Superbe.
AM 686 - PREMIER PICK : jeu de stratégie dans lequel vous gérez une équipe de football.
AM 692 - LITTLE BOULDER : nouvelle adaptation du célèbre Boulderdash.
AM 693 - MEGABALL v2.1 : nouvelle version de ce très bon casse briques.
AM 696 - SOLITAIRE SAMPLER : compilation de cinq jeu de cartes du type réussite.
AM 699 - ROAD TO HELL : une superbe course de voitures.
AM 700 - SILVERBLADE : un excellent shoot'em up en scrolling horizontal.
AM 701 - PETER'S QUEST : jeu de plateformes. Une excellente réalisation.
AM 702 - FIREFLY : un superbe jeu shoot em up en scrolling vertical.
AM 703 - HOT BLOX : un excellent clône de Tétris réalisé en Amos.
AM 704 - FULL HOUSE : jeu de poker bien réalisé. Simple à utiliser et beaux graphismes.
AM 705 - BLOAD RUNNER : bon jeu d'échelles. Ramassez les pièces et évitez les ennemis.
AM 708 - KARATE WORM II : un bon petit jeu de plateformes aux niveaux très intéressants.
AM 709 - REVERSI 2 : un bon jeu d'othello aux graphismes superbes
AM 710 - REBOUND : jeu dans le style de ces bons vieux jeux de café du genre ping pong.
AM 712 - GUSH : un excellent où vous devrez reconstituer un pipeline.
AM 713 - NUMERIS : un excellent jeu éducatif basé sur le principe de Tétris.
AM 715 - MULTIPLEX : un jeu de puzzle très bien réalisé. Interface graphique impeccable.
AM 719 - AMOS DEFENSE : shoot'em up en scrolling vertical pour passionnés de tir à volonté.
AM 721 - X BEAT PROFESSIONNAL v1.0 : une excellente boîte à rythme
AM 722 - D-COPY v3.10 : un bon copieur de disquettes offrant de nombreuses options.
AM 723A et 723B - STARBASE 13 : un excellent jeu d'aventure aux graphismes très beaux.
AM 724 - UDRAW v1.0 : un bon utilitaire de création de schémas électroniques.
AM 729 - BALLOONACY : survolez une ville en ballon et bomberder les immeubles.
AM 730 - LHA WIN V1.11 : une interface graphique pour l'archiveur LHA.
AM 731 - GNU CHESS v1.0 : un excellent jeu d'échecs, très difficile à vaincre.
AM 732 - CRAZY PIPES II : construisez une canalisation pour transférer l'eau.
AM 733 -TETRIS PRO : voilà un excellent remake de Tétris. A possèder absolument.
AM 734 - PIPEMASTER II : vous devez créer un pipeline pour que l'eau puisse s'écoulert.
AM 735 - PSYCHO SANTA : le Père Noel qui tue ses ennemis à coup de boules de neige.
AM 736 - SUPER TOMCAT : excellent shoot em up en scrolling vertical.
AM 737 - BLUE DIAMONDS : un excellent clône de Boulder Dash. Ne fonctionne pas sur 1200.
AM 740 - X-BALLS : un magnifique jeu de réflexion. Une excellente réalisation.
AM 741 - SHORT OUT : trouvez la combinaison pour désamorcer des explosifs.
AM 742 - POWERTETRIS : une excellente adaptation de Tétris en Français.
AM 743 - FUNTRIS : voilà un excellent clone de Tétris d'origine Française
AM 745 - OUVERTURES : permet d'apprendre les meilleurs coups aux échecs. En Français.
AM 746 - QUANTUN : vous devez collecter des tas d'objets et vous évader du labyrinthe.
AM 747 - ADULT PUZZLE : reconstituer de nombreuses photos de superbes nanas dénudées.
AM 748 - SCENE GENERATOR : permet de créer des images fractales de paysages..
AM 749 : PLANNING v1.1 : gestion de plannings scolaires. Entièrement en Français.
AM 750A et 750B - GEO GLAXO : excellent jeu de plateformes pour 600 et 1200.
AM 752 - GALACTOIDE : un excellent shoot em up pour les mordus de jeux de tir. A voir.
AM 753 - HOTBLOX : clône de Tétris dans lequel vous pourrez jouer à deux simultanément.
AM 754 - INTENSE : un des meilleurs shoot em up du momentaux graphismes exceptionnels.
AM 757 - ESCAPADE : un excellent jeu de casse briques.
AM 758 - SKEET SHOOTING : une simulation de Ball Trap très bien réalisée.
AM 759 - CHAIN REACTION : jeu de réflexion. Faites exploser lezs pions de votre adversaire.
AM 760 - CHAINSAW MASSACRE : jeu d'arcade inspiré du film Massacre à la tronçonneuse.
AM 761 - FIREBLASTER : abattez des centaines d'aliens qui vous pleuvent dessus.
AM 762 - STARCAT : vous permettra de gérer votre collection de disquettes.
AM 763 - BUDBASE v1.2 : un excellent logiciel de gestion de base de données.
AM 764 - KUNG FU CHARLIES : jeu de plateformes dans lequel vous incarnez un karatéka.
AM 765 - MAYHEM 2 : un excellent jeu de type labyrinthe pour 2 à 4 joueurs
AM 766 - REBOULDIX : version préview d'un excellent jeu dans le style de Boulder Dash.
AM 767A et 767B : MOTOROLA INVADERS 2 : nouveau clône de Space Invaders.
AM 769 - BALDER'S GROVE : un nouveau clône de Boulder Dash
AM 770 - VMORPH v2.21 : un excellent logiciel de morphing très facile à utiliser.
AM 771 - GRFIX v2.0 : utilitaire de dessin en Français.
AM 772 - SPECTRAPAINT v3.2 : un excellent logiciel de dessin offrant un maximum d'options.
AM 773 - ARTILLERUS 2 : jeu de ballistique.
AM 774 - EASY CALC PLUS : nouvelle version de cet excellent tableur .
AM 776 - HIGH OCTANE : une bonne simulation de course de voitures.
AM 778 - MISSION X 2 : aux commandes d'un hélicoptère, éliminez les avions, mines, etc...
AM 779 - TOMCAT : shoot em up en scrolling vertical. Vous pilotez un avion de chasse...
AM 780 - PACMAN RETURN : nouvelle adaptation de ce jeu très connu.
AM 781 - FAST INTRO MAKER v2.2 : un excellent utilitaire pour créer vos intos facilement.
AM 782 - REBOUND : un excellent casse brique.
AM 783 - ZNYK : excellente adaptation de Columns à possèder absolument.
AM 784 - OH NO MORE YAM'S 2 : clône ce Boulder Dash. Un must.
AM 785 - KLAWZ THE KAT : un excellent jeu de plateformes aux graphismes très agrébles.
AM 786 - ASTRO 22 PRO v3.5 : un des meilleurs logiciels d'astrologie.
AM 787 - SINOPE : version d'évaluation d'un logiciel d'astronomie en Français.
AM 788 - MAVERICK v5.0 : superbe copieur de disquettes comportant de nombreuses options.
AM 789 - A 1200 HARD DRIVE SETUP : utilitaire disque dur pour A1200.
AM 790 - ACES DATABASE v2.0 : logiciel de gestion de base de données
AM 791 - FWUFF : un excellent jeu de réflexion très prenant.
AM 792 - SPACE INVASION : clône du très célèbre Space Invaders. Du tir à volonté.
AM 793 - OBLIDOX : un excellent jeu de réflexion. Une vraie torture cérébrale.
AM 794 - MUSIC BASE v1.0 : gérer facilement vos collections de cassettes audio et disques.
AM 795 - KAMIKAZI CHESS : jeu d'échecs assez spécial...
AM 796 - EXOTIC RIPPER v2.1 : récupérer des musiques dans les jeux et les démos.
AM 797 - BBASE III v1.1 : logiciel de gestion de base de données.
AM 798 - GIRL ACTION : un assez bon jeu d'arcade du style Space Invaders.
AM 799 - COMMUNICATE : apprendre le langage des signes, le braille, le morse.
AM 801 - EXIT 13 : un fabuleux jeu de réflexion aux graphismes très propres.
AM 802 - LAST REFUGE : jeu d'arcade du style Space Invaders.
AM 803 - HOI AGA REMIX : un excellent jeu de plateformes à voir absolument.(A1200)
AM 805 - MUCUS : un excellent jeu de plateformes. A voir absolument.
AM 806 - SUPER OBLITERATION : Shoot em up d'enfer pour les mordus de jeu de tir.
AM 807 - HELLZONE : un excellent jeu d'arcade en scrolling horizontal.
AM 808 - TRAIBLAZER : vous dirigez une balle rebondissant sur un tapis roulant.
AM 809 - PICK A BRICK : un superbe jeu de réflexion, ça ressemble au Mah Jong.
AM 810 - TOOBZ : vous devez diriger des boules aux endroits prévus.
AM 811 - CAFEINE FREE DIET : shoot'em up en scrolling horizontal.
AM 812 - INSECTOIDS 2 : vous devez abattre toute une armées d'extraterrestes.
AM 813 - BAT DOG : un excellent jeu de plateformes, rapide, à voir absolument.
AM 814 - KASELAGO : aidez une souris à dénicher les morceaux de gruyère.
AM 815 - POLLYMORF : superbe jeu de réflexion à voir absolument.
AM 816 - TEXT ENGINE v4.1 : le meilleur des logiciels de traitement de texte.



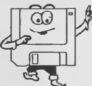
Gagnez du temps !!!
Passez vos commandes
par téléphone ou par Minitel
sur 3615 IFA grâce à votre
Carte Bancaire.
(Envoi dans les 48 Heures)

12 Frs la Disquette



Frais de port GRATUITS
pour les commandes
de disquettes
DP de plus de 300 Frs.

AM 817 - DERRING GO : ramassez tous les fruits et évitez les nombreux ennemis. 600 et 1200
AM 818 - GREEN FIVE : excellent jeu d'aventure-action dans le style Another World.
AM 819 - DOCTOR STRANGE : le hit des hits des jeux de plateformes. 600 et 1200.
AM 820 - YETI : une remise au goût du jour du célèbre Donkey Kong. Très bien réalisé.
AM 821 - TMA : aux commandes d'un vaisseau spacial vous devrez collecter divers objets.
AM 822 - PERPETUAL CRAZE : un superbe jeu de karaté. Uniquement sur A1200.
AM 823 - POPCORN : ramassez les tous popcorns pour passer aux tableaux suivants.
AM 824 - VIPER : shoot em up en scrolling vertical. Bon jeu de tir, de bonne factura.
AM 825 - PIPELINER : vous devez réunir deux endroit par un pipeline.
AM 826 - SHOOT OUT : jeu de tir à volonté dans lequel vous devez abattre les gangsters.
AM 827 - GALAGA DELUXE II : superbe shoot em up en version AGA.
AM 828 - ULTRABALL : très bon casse briques offrant de multiples options étonnantes.
AM 829 - ASTROLOGIE v4.1 : un excellent logiciel d'astrologie, biorythmes, numérologie, etc...
AM 830 - AMITEL v1.10 : excellent émulateur minitel. Entièrement en Français.
AM 831 - QUINZEE v1.00 : jeu de Yathzee dans lequel on joue 3 parties simultanément.
AM 832 - SNACKMAN : une nouvelle adaptation de Pacman très bien réalisée.
AM 833 - METAL MOTION : les fanas de tir à outrance vont être gâtés.
AM 834 - COOKIE : vous incarnez un chef cuistot qui doit abattre des ingrédients.
AM 835 - INCINERATOR : vous devez protéger la ville contres les attaques venus du ciel.
AM 836 - ORK ATTACK : défendez votre chateau en bombardant de pierres vos ennemis.
AM 837 - PEEBEE : shoot em up classique dans lequel vous incarnez une abeille.
AM 838 - GRIBIT : vous incarnez une grenouille qui doit avaler tous les fruits qu'elle trouve.
AM 839 - NEBULA : combat de vaisseaux spaciaux en 3D sur une planète hostile.
AM 840 - DRIVING MANIACS : une des meilleures courses de voitures en 3D.
AM 841 - SUPER SKODA CHALLENGE : jeu de simulation de course de voitures.
AM 842 - REVES EN 16 MILLIONS : images en 16 millions de couleurs des plus belles voitures
AM 844 - SINOPE démo : version d'évaluation d'un logiciel d'astronomie en Français.
AM 845 - TIQ : compression d'images IFF sans perte de données. En Français.
AM 846 - NAVY SLIDE : compilation d'images IFF en noir et blanc concernant la marine.
AM 847 - BEATLES MANIA : compilation de plus de 35 musiques des Beatles.
AM 848 - LA BOITE A OUTIL : doc francisée de Virus Chzckers, Relokick, Dcopy et Disksalv.
AM 851 - COCKTAIL : base de données d'environ 70 recettes de cocktails, en Français.
AM 852 - ENGLISH VOCAB MEMORY : apprentissage de l'anglais avec synthèse vocale.
AM 853 - OPTIMDISK II : près d'une dizaine de nouvelles commandes CLI en Français.
AM 854 - SUPER CRASH : un excellent jeu du style Tron, documentation en Français.
AM 856 - YAMOS : un jeu de Yathzee entièrement en Français.
AM 858 - TO THE DEATH : jeu de combat, graphismes agréables, souplesse, etc... Superbe.
AM 859 - MANGAD SLIDE SHOW : compilation d'excellentes images suréalistes.
AM 860A et 860B - BIG TIME SENSUALITY : on peut appeler ça une super giga mégadémo.
AM 861 - FES BASIC : language de programmation basic complet et très performant.
AM 862 - JOEY THE WORM : un excellent jeu de réflexion
AM 864 - TETRIS PRO : c'est peut être bien la meilleure version de Tétris sur Amiga.
AM 865 - ICE RUNNER : jeu d'arcade du style jeu d'échelles d'une qualité professinnelle.
AM 866 - PROBOARD v1.1b : logiciel de création de schémas électroniques.
AM 867A et 867B - CYBERTECH CORPORATION : superbe jeu d'action.
AM 868 - MOTOS SLIDE 1 : collection d'images retraçant l'histoire de la motos.
AM 869 - MOTOS SLIDE 2 : collection d'images retraçant l'histoire de la motos.
AM 870 - MOTOS SLIDE 3 : collection d'images retraçant l'histoire de la motos.
AM 871 - MOTOS SLIDE 4 : collection d'images retraçant l'histoire de la motos.
AM 872 - MOTOS SLIDE 5 : collection d'images retraçant l'histoire de la motos.
AM 875 - DATA INDEX PRO v3.31 : un excellent logiciel de gestion de base de données.
AM 876 - POPEYE : jeu de plateformes dans lequel vous incarnez Popeye. 500 et 1200.
AM 877A, 877B et 877C - MAD FIGHTERS 2 : jeu de simulation de combat, karaté. A1200.
AM 878A et 878B - START OF THE ART : plus de 20 utilitaires relatifs aux images.
AM 879 - NIHON SEI 1 : compilation de dessins érotiques.
AM 880 - NIHON SEI 2 : compilation de dessins érotiques.
AM 881 - NIHON SEI 3 : compilation de dessins érotiques.
AM 882 - NIHON SEI 4 : compilation de dessins érotiques.
AM 883 - NIHON SEI 5 : compilation de dessins érotiques.
AM 884A et 884B - NIHON SEI FINAL : compilation de dessins érotiques.
AM 885A et 885B - CLAUDIA SLIDE : collection d'images de Claudia Schieffer.
AM 896 - THE SHEPHERD : jeu style Populous dans lequel il faut détruire le peuple adverse.
AM 897 - RELOCKICK v1.42 : faire fonctionner les programmes prévus pour A500 sur A1200
AM 899 * CHEQUE MATE : logiciel de gestion de compte bancaire pour A1200.
AM 904 - QUICK FILE : gestion de base de données puissante et simple à utiliser.
AM 905 - THE PYRAMID GAME : excellent jeu de réflexion à voir absolument.
AM 906 - ZOMBIE APOCALYPSE 2 : du tir et du sang à outrance.
AM 907 - ALIEN FRENZY : jeu de combat pour deux joueurs.
AM 909 - HYDROZONE : évitez les parois et obstacles pour arriver au bout du tunnel.
AM 915 - ACCOUNT MASTER v2.12 : excellent logiciel de gestion de compte bancaire
AM 916 - LE PENDU : jeux éducatif du Pendu. En Français.
AM 917 - BAZZA RUNT : un très bon jeu de plateformes pour 600 et 1200.
AM 920 - VIRUS WORK SHOP : antivirus qui détecte et élimine plus de 200 virus. 600 et 1200
AM 921 - FORMS v1.04 : réalisez facilement vos imprimés tels que factures, bons de livraison...
AM 922 - CALORIE COUNTER DIARY v1.2: logiciel de diététique pour 600 et 1200.
AM 923 - TETRIS DUEL AGA : une nouvelle version de Tétris. Superbe. Uniquement 1200
AM 924 - AMIGANOID : un des meilleurs casse briques jamais vu à ce jour sur Amiga.
AM 925 - TOADO : aidez une grenouille à traverser la route sans se faire écraser.
AM 926 - GALAXY 93 : superbe shoot'em up d'une qualité et exceptionnelle.
AM 930 - DANGER MOUSE : vous incarnez une souris agent secret qui doit délivrer ses amis.
AM 933 - GRAVITY FOECE 2 : beau jeu de combat spécial pour deux joueurs.
AM 934 - CITIZEN PRINT MANAGER : utilitaire d'impression pour imprimantes Citizen.
AM 937 - SIRD CREATOR : Créez des images stéréogrammes.
AM 942 - TETRIX : un clône de Tétris de bonne qualité. Uniquement A500.



COUP DE COEUR

AM 855- JEUX DE DES : logiciel shareware très convivial qui regroupe un Yathzee, un Yams et un Impair. De quoi passer de longues heures devant votre machine préférée. La documentation en Français est intégrée dans le logiciel et l'on peut jouer jusqu'à six joueurs simultanément. D'autres options permettent de définir le mode de remplissage de la grille de jeu.

Les Promos

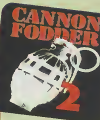
(Dans la limite des stocks disponibles)

Tapis de souris	10 Frs
Disquettes Double Densité	2,60 Frs
Disquettes Haute Densité	2,95 Frs
Home Music Kit + Interface Midi	289 Frs
ENCEINTES PREAMPLIFIEES 2 X 80 Watts	549 Frs
ENCEINTES PREAMPLIFIEES 2 X 25 Watts avec support	349 Frs
ENCEINTES PREAMPLIFIEES 25 Watts sans support	299 Frs
ENCEINTES PREAMPLIFIEES 2 X 15 Watts	249 Frs
Souris toutes machines	159 Frs
Souris optique	349 Frs
Trackball toutes machines	279 Frs
Modem 2400 BPS	299 Frs
Filtre écran nylon 14"	99 Frs
Filtre écran verre 14" anti UV	139 Frs





Cannon fodder 2



SENSIBLE SOFTWARE

Le mythique Cannon fodder vient de s'enrichir d'un nouveau volet. Cannon fodder II se paie le luxe de tomber dans la fantaisie, en proposant des décors plus variés (vaisseau extra-terrestre, Chicago des années 30, médiéval) et quelques options du même acabit (dragon, dirigeable, soucoupe volante). Un logiciel qu'il est difficile d'éviter.

Le principe du jeu n'a pas changé d'un pouce et cette seconde mouture a bien fait de ne pas innover dans ce domaine. La simplicité d'utilisation qui avait fait la force du premier se retrouve ici, sans qu'aucun changement (si ce n'est au niveau des armes employées et des véhicules utilisés) ne vienne contrarier le joueur déjà conditionné au phénomène *Cannon fodder*. Car si le principe est resté le même, il faut reconnaître que la présente version place la barre nettement plus haut en terme de difficulté. Mis à part le premier niveau qui vous familiarise avec les nouveaux décors, on se rend vite compte que *Cannon fodder II* n'est pas fait pour les débutants, mais s'annonce au contraire comme la digne suite du précédent. Un conseil alors, si vous ne connaissez pas le premier, il est préférable de vous le procurer (par l'intermédiaire de la compil *Beau jolly* par exemple) avant de vous attaquer à son grand frère. Mais comme la gestion du commando n'a pas changé, je vais vous expliquer de quoi il en retourne.

Un jeu exceptionnel qui n'a rien à envier à son prédécesseur.



Votre mission

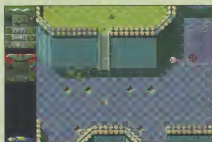
Vous dirigez une troupe d'élite dont vous devrez guider les pas à travers une série de missions de plus en plus périlleuses. Le maniement est simple, un clic sur le bouton gauche de la souris pour envoyer l'équipe dans la direction voulue, un autre sur le bouton droit pour tirer une rafale, et une combinaison des deux pour se servir des armes plus puissantes (grenades, lance-roquettes). Le but est généralement de détruire tous les ennemis du niveau actuel, ainsi que leurs installations, mais il arrive qu'il faille libérer des otages ou enclencher des interrupteurs. Les adversaires sont coriaces et sont loin d'être idiots. Ils vous attendent généralement au coin d'un mur ou derrière des arbres, et n'hésitent pas à vous balancer des missiles ou des grenades



Vos adversaires sont loin d'être idiots.









Les tableaux recèlent de nombreux pièges qui ne vous faciliteront pas la tâche.

dès qu'ils en ont l'occasion. Quand on sait que certains tableaux recèlent en plus de nombreux pièges (trappes, mines), mieux vaut gérer sa stratégie avec rigueur avant de se lancer tête baissée sous le feu de l'ennemi. Il est souvent plus simple de jeter un coup d'oeil sur la carte générale, ou de diviser votre équipe en plusieurs parties. Dans ce cas, elles deviennent autonomes et sont capables de couvrir un territoire plus grand, tout en mitraillant les individus trop curieux. Très utile pour envoyer un éclaireur récupérer des munitions dans un endroit périlleux ! Les éléments récupérés peuvent être partagés avec précision entre les différents membres de



L'intro nous présente toute la fine équipe.

l'équipe. N'oubliez pas qu'il vaut mieux que les armes soient réparties entre plusieurs soldats, car un seul homme peut facilement se faire descendre, emportant irrémédiablement avec lui toutes ses munitions. Dans certains tableaux, ce sont les véhicules qui font leur apparition et leur utilisation s'avère très efficace. Dans *Cannon fodder II*, grâce aux nouveaux environnements, des moyens de transports insolites sont venus se greffer aux anciens (van de police, sorcière, vaisseau spatial). Il suffit d'entrer en contact avec eux pour en prendre le contrôle. Je ne saurai que trop vous conseiller de ne pas y faire entrer tout votre commando, car malgré leur puissance, ils sont une cible idéale pour l'artillerie lourde.

La forme, pas le fond

Par conséquent, les innovations se trouvent uniquement dans la forme mais pas dans le fond. *Cannon fodder II* peut être considéré comme un data disk du premier, lui apportant une touche humoristique bien plus prononcée. Les graphismes sont toujours aussi dépouillés, mais l'intérêt ne se trouve pas là. Je regrette simplement que Sensible software n'ait pas fait plus d'effort pour la bande son, car de nombreux morceaux ont été directement repris de l'ancienne version. Un soft exceptionnel qui n'a rien à envier à son prédécesseur, si ce n'est qu'il s'adresse à une gamme de joueurs un peu plus élitiste.

G.H.

TOUS LES AMIGA

Action/stratégie

GRAPHISME	14
ANIMATION	15
JOUABILITÉ	18
SON	13
DURÉE DE VIE	17
PRISE EN MAIN	18
DIFFICULTÉ	16
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	18

Nombre de joueurs : 1
Installable sur disk dur : non
Langue : anglais
Nombre de disks : 23
Disponible sur : Pc

90%

DREAM TOP

BloodNet

MICROPROSE

Bloodnet est un jeu qui met en scène un vampire à la mode cyber-punk dans des graphismes somptueux. Une ambiance sang pour sang frayeur. Un jeu gothique et terrifiant se déroulant dans un monde futuriste urbain... Séduisant, dérangeant, envoûtant... Suivez-nous pour cet entretien avec un vampire !

Après l'installation sur disque dur des douze disquettes et quelques cafés consommés bien tranquillement, l'aventure peut commencer. Et maintenant plus de temps mort pour Ranson stark, free-lance réputé, qui s'est fait vampiriser en 2094. Flashback et explications : il y a quelques années, le bonhomme



Les personnages peuvent s'échanger des objets.

travaillait pour Trans tech, une corporation mondiale détentrice et créatrice du Cyberspace, lieu virtuel où désormais les humains vivent, le préférant au réel. Dès 2078, l'esprit humain pouvait fusionner avec le réseau pour faciliter les communications et l'intéractivité (mot périmé depuis 1994). En permanence devant son écran, il n'a pas eu de crise d'épilepsie, mais a été atteint du syndrome d'Hopkins Brie. Impossible de faire la différence entre le virtuel et le réel. Une femme, scientifique de surcroît et en lutte contre la société, l'aida en lui greffant dans le cerveau des implants neuraux. Son équilibre retrouvé, il devint une sorte de mercenaire naviguant entre le réel et le virtuel. Vampirisé lors de sa dernière mission, il n'a qu'un but : retrouver son humanité et accessoirement détruire la dictature cyberspace de Trans tech, lieu de perdition du peu d'humanité qu'il reste à ses congénères.

Les fanas de rôle/aventure auront de quoi calmer leurs appétits avec Bloodnet.

Le vampire, c'est vous !

Mi-vampire, mi-humain, sans toutefois avoir la force d'un vampire, vous devez néanmoins, pour vous nourrir, tuer des êtres humains. Attention, choisissez les truands, sadiques, meurtriers et fondamentalement mauvais au risque de détruire vos implants neuraux, de perdre votre humanité pour finalement mourir. Votre terrain de chasse : un New York décadent, glauque, où la vie n'a plus aucun sens, si ce n'est la barbarie, le vol, le meurtre et la drogue ! Le jeu est d'ailleurs interdit au moins de 18 ans en Angleterre... La carte de New York vous indiquera une vingtaine d'endroits où vous pourrez aller au fur et à mesure de votre progression dans le jeu. Si certains sont accessibles de suite, d'autres ne le seront qu'après quelques missions, discussions, meurtres. Haute technologie et luxe côtoient misère totale, luxure et barbarie à la *New York 1997*. Tous les lieux sont abandonnés. Central park est un énorme bidonville. Le Metropolitan museum of art est un squat. Strawberry fields symbole de la paix avec le cercle "Imagine" est le centre de réunion d'un gang qui collectionne les têtes empalées... Tout se passe dans le Cyberspace. Avec en originalité, les vues de New York sont éclatées, comme perçues à travers un microscope. Graphiquement somptueux et riche en couleurs, c'est une réussite totale. L'ambiance, unique en son genre, n'en est que renforcée. Le personnage évolue (un peu trop lentement d'ailleurs), prend des objets, communique, enrôle jusqu'à cinq coéquipiers, combat, tue et parfois meurt.

L'interface, sans être un chef-d'œuvre, est aisée à manipuler. Les cinq icônes (combattre, situation, équipe, informatique et disques) affichent des menus déroulants qui vous permettent d'agir sur votre environnement sans trop de difficulté. Dans votre inventaire, vous pourrez avoir pour les combats des armes à feu, high-tech,



Un quartier mal famé, mais idéal pour faire le plein d'armes.



Une fin peu réjouissante, quels que fuss



des grenades, des bio-armes, des protections. Les drogues, bien qu'il y ait des effets secondaires, faciliteront les coups de speed nécessaires à une boucherie convenable. En fonction de vos capacités, il vous sera même possible de bricoler une quinzaine de choses ! Ces dernières vont du crochet de serrure électronique en passant par le cyborg, pour arriver au pulvérisateur de rêves !

Ils causent et ils boivent

Les dialogues sont une phase vitale du



Des caractéristiques nombreuses.

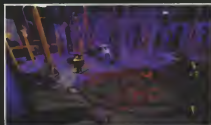
jeu. Ils sont cependant limités et ne se bornent qu'à quelques choix. Tout en anglais, il faut être un bon pour s'y mettre. Le vocabulaire militaro-cyberpopulaire, rebute au premier abord. Mais avec de bonnes bases il est possible de jouer sans encombre. Lorsque l'on a des coéquipiers, il est primordial pour l'accomplissement du jeu, de les écouter. Ces derniers interviennent et en fonction de leurs capacités donnent leurs avis sur ce qu'il convient de faire.



...t vos agissements en tant que vampire.



Comme toute mégapole, New York possède son bidonville.



L'un des endroits les plus glauques du jeu, reflétant parfaitement l'ambiance cyberpunk.



Des décors en image de synthèse.



Le monde Cyberspace est l'autre univers dans lequel vous évoluerez. Très sympathique comme idée que celle de progresser dans deux mondes parallèles, les renseignements obtenus dans un monde permettant de progresser dans un autre. Protégé par Trans tech, il faudra agir avec prudence, une dispersion neurale est chose courante ! Si les armes suffisent dans le monde réel, il faut un tout autre matériel pour survivre dans le cyber. Les cloaks dissimulent votre présence sur le réseau, les soul boxes permettent d'évoluer plus ou moins efficacement dans le cyber. La mémoire est indispensable pour le stockage d'informations.

Des heures de jeu pour une progression passionnante que l'on trouvera trop lente et difficile. Le concept est réussi, les fanas de rôle/aventure auront de quoi calmer leurs appétits par cette réalisation originale et de très bonne qualité.



Sébastien Lubrano

AMIGA 1200

Rôle/Aventure

GRAPHISME	18
ANIMATION	13
JOUABILITÉ	16
SON	16
DURÉE DE VIE	18
PRISE EN MAIN	12
DIFFICULTÉ	17
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	18

Nombre de joueurs : 1

Installable sur disk dur : oui

Langue : anglais

Nombre de disks : 12

Disponible sur : Pc, Pc CD-Rom

91%



CORE DESIGN

Titre prometteur et désiré s'il en est, Skeleton krew de Core design arrive enfin sur Amiga 1200. Novateur, il présente des héros stylisés, tout droit sortis des comic's books, dans un décor en 3D isométrique très dépouillé, avec un tir à 360° ravageur...

Vous évoluez, en 2062, dans un monde macabre qui est sous l'emprise d'un mal suprême incarné par la Dead Inc. elle-même sous l'égide de la funèbre, lugubre, sinistre et sépulcrale Moribund kadaver : la compagnie de destruction effrénée, acharnée, délirante ! (et je ne fabule pas). Adepte d'expériences, ce dernier prend la tête d'une usine cryogénisée dans la banlieue de Monstro city. Si en plus je vous dis que Moribund kadaver fut entrepreneur de pompes funèbres, vous comprendrez aisément que seul le pire était prévisible ! C'est ainsi que Monstro city fut envahie par des Psykogénix, résultat d'horribles mutations cryogéniques. Le département militaire Mad (Militaires anti-destruction) a vent de l'histoire. Devant l'impuissance de ses commandos spéciaux, Mad fait appel à une équipe de mercenaires appelée Skeleton krew. A vous de détruire Dead 1, la terrible psycho-machine cachée dans les laboratoires de Moribund kadaver. Tels sont les faits. Pour simplifier, vous êtes le gentil et devez tirer sur tout ce qui bouge, sachant que tout ce qui bouge est un ennemi.


La dextérité sera votre seule arme...



... ainsi qu'un méga phaser aux effets dévastateurs.

Bonjour l'ambiance !

L'atmosphère des différents niveaux est glauque à souhait. Cette dernière est renforcée par des bruitages réduits à l'extrême (un peu trop d'ailleurs) et des graphismes très dépouillés (franchement trop d'ailleurs). Les niveaux ne sont pas particulièrement longs et on termine le premier sans grande difficulté. Les décors sont totalement différents d'un niveau à l'autre. Les graphismes particulièrement fins (tout comme les sprites), les couleurs sombres et la fluidité des mouvements renforcent l'impression macabre du jeu. Théoriquement, on n'a pas le temps de s'arrêter puisque des ennemis surgissent sans arrêt à travers les six niveaux que vous aurez à parcourir. Vous commencez votre périple sur la Terre à l'extérieur de l'usine. L'ascenseur vous mènera aux égouts qui vous dirigeront tout droit au dépôt de munitions sur Vénus. Logique ? L'usine de Tritium se trouve sur Mars. Tandis que le Q.G., lieu de l'affrontement final se situe sur la planète Pykogénésis. Tout un programme !


Une prise en main peu pratique.

Vous évoluez dans un univers en 3D isométrique. Pas évident du tout. Il


Quand les traîtres se déchaînent.


Certaines situations sont nettement plus pratiques à deux joueurs.

des ennemis, ces derniers ont une bonne puissance de feu à leur actif.

Suivez le guide !

Si le premier niveau n'a que deux types d'ennemis différents, il n'en va pas de même pour les autres. Ainsi, le second niveau vous fera découvrir des angelots destructeurs, des tentacules de pieuvres, des soucoupes volantes miniatures lanceuses de missiles, des araignées géantes et j'en passe. Comme dans tout shoot'em up digne de ce nom, il y a des big boss qui prennent énormément de place à l'écran et qui sont très difficiles à détruire. On aurait bien aimé avoir une barre de leur énergie afin de voir combien de dizaines de coups il reste à tirer. De quoi assouvir tous ses instincts...

faudra quelques parties pour maîtriser votre personnage avec aisance. On slalome alors entre les ennemis sans se faire toucher tout en les désintégrant avec les deux armes disponibles. La première équivaut à un laser conventionnel à longue portée tandis que la seconde est une sorte de lance-mines à retardement et à courte portée. Assez rapidement, vous adapterez votre arme en fonction du type d'ennemi que vous aurez en face de vous. Outre ses déplacements conventionnels, le personnage peut sauter ou tirer en tournant sur lui-même. Très efficace ! Pour ce qui est

Skeleton krew est un bon shoot'em up, à l'amblance singulière.

Histoire d'avoir toutes les cartes de votre côté, il est conseillé de jouer à deux avec des joysticks à deux boutons, votre coéquipier et vous choisissant alors des armes différentes. Il est d'ailleurs regrettable que les trois personnages proposés ne diffèrent pas au niveau des aptitudes et armes. Un avantage par rapport aux autres shoot'em up, une fois votre héros détruit, vous pouvez décider de l'endroit, dans un cadre limité tout de même, de sa réanimation. Ce qui permet de prendre à revers, ou de se protéger des ennemis qui avaient eu une de vos trois vies. Seul point d'ombre réellement important au jeu de Core design, les ralentissements significatifs lorsqu'il y a trop de personnages à l'écran ! Un bon shoot'em up, à l'ambiance singulière.

S.L.




La nouvelle ère des robots amphibie.


Et si vous échangiez votre laser contre un insecticide.

AMIGA 1200

Shoot'em up

GRAPHISME	15
ANIMATION	15
JOUABILITÉ	15
SON	13
DURÉE DE VIE	16
PRISE EN MAIN	12
DIFFICULTÉ	15
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	13

Nombre de joueurs : 1 ou 2
Installable sur disk dur : non
Langue : anglais
Nombre de disks : 3
Disponible sur : CD-32

81%

Shaq fu

OCEAN

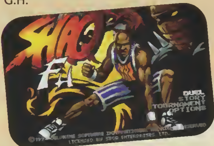
Bien que Shaq fu soit distribué, en Angleterre, sous le label Ocean, c'est Delphine software qui en a assumé le développement. Dans la kyrielle des jeux de combat sortis ces derniers temps, il est bien difficile de faire un choix, et Shaq fu vient ajouter un nom à la liste.

Comme dans tous les jeux de combat, le scénario n'a rien de palpitant : le meilleur guerrier du Second Monde devra affronter le sorcier Sett Ra après s'être mesuré à ses disciples. Plusieurs modes de jeu sont offerts aux joueurs. Le premier, le mode Duel, permet d'affronter plusieurs adversaires à la suite, histoire de se faire la main. Il est d'ailleurs possible de se battre contre un ami, ce dernier pouvant prendre le même personnage que vous (seule la couleur de ses vêtements sera modifiée). De plus, chaque joueur peut être "handicapé" afin d'avantager l'autre, option bien utile pour les débutants. Le mode tournoi est encore plus intéressant pour les fans de jeux de baston. Trois à huit joueurs peuvent concourir en mode tournoi, et à force d'élimination, un champion est élu. Comme d'habitude ce mode multi-joueurs s'avère être le plus intéressant, la compétition entre amis étant toujours passionnante. Mais après avoir réglé les différentes options du jeu (musique, joystick à 1 ou 2 boutons), on peut passer au mode le plus intéressant de *Shaq fu*. Le mode histoire permet de prendre en main sa propre destinée. Le personnage est dirigé sur une carte par vos soins et décide de l'endroit où il devra combattre. Bien sûr, pour passer aux niveaux suivants, il devra gagner contre tous les adversaires de ce monde, mais il aura le choix de la succession de ses rencontres. Le jeu lui-même est un peu dépouillé par rapport à ses concurrents. Les décors ne sont pas très détaillés et les personnages trop petits. Certes, les animations sont réussies, mais le nombre de mouvements disponibles est tout juste digne d'un jeu de combat. Les coups spéciaux n'étant pas très nombreux, il faut se contenter des quelques coups de base. Heureusement, selon les personnages, l'éventail de possibilités est assez grand, mais il ne faut pas s'attendre à un *Mortal kombat* ou un *Street fighter II* ! Petit détail, le scrolling est assez fluide, et pour un meilleur effet de profondeur, certains éléments se déplacent au premier plan. *Shaq fu* me rappelle les anciens jeux de combat sur Amiga (sauf *IK+*) : les graphismes ne sont pas transcendants, les coups limités, et l'ensemble donne un goût de déjà-vu assez prononcé. Un jeu sympa pour les plus jeunes pour son mode Histoire où une certaine progression est omniprésente, mais décevant pour les joueurs confirmés.

G.H.



Les animaux ont remplacé les armes.



TOUS LES AMIGA

Jeu de combat

GRAPHISME	13
ANIMATION	13
JOUABILITÉ	13
SON	10
DURÉE DE VIE	10
PRISE EN MAIN	14
DIFFICULTÉ	12
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	10

Nombre de joueurs : 1 à 8
Installable sur disk dur : non
Langue : français
Nombre de disks : 6
Disponible sur : Pc, Super Nintendo

77%



La deuxième lame rase de plus près !

The complete chess system

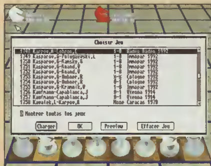
OXFORD SOFTWORKS

Chris Wittington est un personnage hors du commun. Retiré dans la forêt de l'Oxfordshire, cet ancien professeur d'université et maître international d'échecs, consacre désormais son existence au développement de jeux. The complete chess system est une version améliorée de son prédécesseur, Chess champion 2175. En fonction de la vitesse et de la mémoire de votre machine, la puissance du programme oscille entre 1 900 et 2 200 Elo.



Visualisation 3D de la plus petite partie de l'histoire : 1.f3 e5 2.g4 ?? Dh4 mat.

L'ordinateur peut servir d'adversaire ou d'arbitre. On peut bien entendu choisir son temps de réponse, c'est-à-dire sa force. Une vue d'ensemble permet de revenir sur chaque coup et de les modifier. *Tccs* permet de visualiser l'échiquier en 2D ou en 3D, de modifier la palette de couleurs, de changer l'orientation de l'échiquier et le type des pièces. Le programme est livré avec trois jeux de pièces (*Staunt bois, Staunt acier* et *figurines science fiction*), mais rien ne vous empêche d'importer vos propres sets créés sous un logiciel de dessin.
Ce qui fait la qualité d'un jeu d'échecs est avant tout sa bibliothèque d'ouverture. Fournie honnêtement (plus de 300 000 coups référencés), le logiciel permet de paramétrer de manière très originale les ouvertures utilisées par l'Amiga. Il est ainsi possible de demander des ouvertures à la "mode" ou au contraire rares (ce n'est pas tous les jours qu'on rencontre l'ouverture Clemenz 1.h3) ou encore des ouvertures "fortes" ou "faibles". Dans le même ordre d'idée, il est possible d'enrichir les connaissances du programme en lui demandant de retenir une suite de coups.
Le deuxième point fort d'un jeu d'échecs est généralement lié à l'étendue de ses fonctions didactiques. Tccs ne s'en sort pas mal en offrant une bonne banque de données interrogeable par joueur, par ouverture, par année ou par résultat. La phase de visualisation des parties se fait très simplement. Il est alors possible de créer des branches variables et d'y accoler des commentaires (idéal lorsque l'on veut garder une trace de réflexion exercée sur une partie). On peut également faire résoudre des mats au programme en plaçant directement les pièces et en lui demandant de jouer contre lui-même. Dernier élément de poids, le programme permet de calculer votre Elo. Qu'on se le dise, il ne s'agit que d'une estimation, mais qui s'avère relativement juste. Une



La base de données permet de visualiser les grandes parties de l'histoire.

superbe fonctionnalité, que beaucoup de programmes pourront lui envier.
Bref, *Tccs* est un bon programme. Soyons clairs, il existe plus fort et plus didactique sur d'autres machines, mais le logiciel est très bien fait. Un petit regret tout de même : la disgrâce des fenêtres de requêtes et des menus qui ressemblent au Workbench 1.3 même sous système 3.0. Finissons par une petite suggestion personnelle aux programmeurs de tous poils : pour mériter le nom de Complete chess system, le programme aurait dû permettre de jouer aux échecs féériques en créant de nouvelles pièces ou de nouvelles règles. Qu'on se le dise, c'est un aspect passionnant et très sérieux des échecs qu'aucun programmeur n'a encore voulu toucher... Un *Very Complete Chess System* peut-être ?
Wim Sical



Visualisation 2D d'un problème. Les blancs jouent et font mat en 2 coups. Trois secondes suffisent au programme pour le résoudre. Solution : 1.Th8!! Rxc2 2.Dh7 mat.

TOUS LES AMIGA

Jeu d'échecs

GRAPHISME	15
ANIMATION	-
JOUABILITÉ	-
SON	13
DURÉE DE VIE	17
PRISE EN MAIN	12
DIFFICULTÉ	15
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	16

Nombre de joueurs : 2
Installable sur disk dur : oui
Langue : français
Nombre de disks : 4
Disponible sur : Pc

89%

Fifa soccer

ELECTRONIC ARTS

Très attendu ces derniers temps, Fifa soccer arrive enfin sur Amiga. Après un succès retentissant sur Pc, il s'apprête à concurrencer les plus grandes références ludiques que sont Sensible soccer et Sierra soccer. Arrivera-t-il à tenir le challenge ?

D'entrée de jeu, *Fifa soccer* diffère de ses concurrents. La 3D isométrique, déjà utilisée dans *Kick off III*, se voit ici agrémentée d'une jouabilité et d'un panel d'options vraiment complet. Les menus sont en français et permettent de définir la configuration optimale dans un écran de présentation plutôt détaillé. Outre les matchs d'exhibition et les tournois (jusqu'à 8 joueurs), on retrouve les éliminatoires (plus besoin de passer par les qualifications) et les championnats de la ligue. Dans tous les modes, il vous est possible de choisir parmi les 48 équipes internationales que comprend le jeu. *Fifa soccer* est l'exemple même du jeu paramétrable sous toutes les coutures. Outre le réglage des mi-temps, des conditions climatiques ou des musiques, il est dorénavant facile de configurer le gardien (contrôlé par ordinateur ou manuellement), le mode de jeu (action ou simulation), les fautes (toutes, normales, aucune) ou les hors-jeu (activés ou non). Toute une partie a été réservée à l'équipe, de sa composition à sa stratégie avec quelques options intéressantes. L'équipe est placée sur le terrain, et son champ d'action est alors établi (défense, milieu de terrain, attaque). On applique ensuite une sratégie globale pour les joueurs parmi celles disponibles (balle longue, défense, attaque) et la formation de l'équipe sur le terrain (Libero, 4-3-3, 3-5-2). Chaque footballeur possède treize caractéristiques comme la vitesse, la puissance ou l'agilité, où une note leur est attribuée. Une fois sur le terrain c'est une autre paire de manches, car il va falloir gérer tout ce beau monde, ce qui, au début, est plus facile à dire qu'à faire. En effet, le contrôle est plus précis que dans les autres jeux. Un joystick à deux boutons est obligatoire pour effectuer tous les tirs. Le gardien peut par exemple dégager la balle pour l'envoyer avec exactitude sur un joueur spécifique. Pour les autres coups, c'est la même chose, les deux boutons sont utilisés conjointement pour une plus grande précision. Pour les coups francs, le bouton 1 sert par exemple à indiquer la direction du tir et le 2 permet de régler la puissance. Les options de jeu sont complètes (sauvegardes des parties, des ralentis, prise en compte de la fatigue des joueurs), mais l'ensemble n'est pas évident, même après quelques heures d'apprentissage. Les animations sont néanmoins parfaites et la jouabilité plutôt bonne (une fois maîtrisée), mais reste cette difficulté de contrôle qui enlève au plaisir du jeu. *Fifa soccer* est donc un jeu d'arcade qui aurait pu devenir une simulation (les réglages qu'il propose en sont témoins), mais son manque de maniabilité devrait en déconcerter plus d'un. Pour une fois, un peu plus de simplicité aurait été nécessaire. L'absence de régularité est flagrante : sur certains points, il est trop en avance par rapport aux autres logiciels, et sur d'autres trop en retard.
G.H.



Prêt pour le grand championnat ?


Ne restez pas sur la touche !


Une manette à deux boutons est fortement conseillée pour accéder à toutes les options.

TOUS LES AMIGA
Football

GRAPHISME	14
ANIMATION	14
JOUABILITÉ	10
SON	12
DURÉE DE VIE	14
PRISE EN MAIN	10
DIFFICULTÉ	14
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	12

Nombre de joueurs : 1 à 8
Installable sur disk dur : oui
Langue : français
Nombre de disks : 3
Disponible sur : Pc, 3DO

82%

Premier Mail Order

NF = Notice Francaise VF = Version Francaise

Titre	Machine	Prix	
3D Construction Kit		99	VF
A Train + Construction Kit		229	
A10 Tank Killer		129	
A320 Airbus (USA)		229	
Addams Family		89	
Air Bucks 1 2		129	VF
Akira	A500/CD32	199	
ALADDIN	A1200	199	NF
Alfred Chicken	CD32	199	NF
Alien Breed 2	A1200	199	NF
Alien Breed Special Edition	A500/A1200	99	NF
Alien Olympics	A500/CD32	199	
All Terrain Racer		179	
Allo! Allo!		169	
ALL TERRAIN RACER	A1200/CD32	199	
Altered Beast		99	
Amazon Queen		199	
Another World		149	
Apidya		89	
Arabian Knights		99	
Arcade Sports Bowling		129	
Arcade Pool		89	
Arcade Pool	CD32	129	
Archer Macleans Pool		99	
Armour Geddon 1 or 2		199	
Assasin Special Edition		129	
Award Winners 2 Elite +/Zool/S Soccer/J Whites		229	VF
B17 Flying Fortress		129	
BANSHEE	A1200/CD32	199	NF
Bart v s the World		199	
Base Jumpers	A500/A1200	199	
Base Jumpers	CD32	229	
Battlechess	CD32	219	
Battle Isle 93		249	
Batman Returns		189	NF
BEAU JOLLY COMPILATION		229	
Beneath A Steel Sky		229	
BENEATH A STEEL SKY	CD32	199	NF
Benefactor	A500/CD32	199	
Big Sea		199	
Blastar		179	
BLOODNET	A1200	229	NF
Blue Angels		129	
Body Blows	A500/A1200	129	NF
Body Blows Galactic	A1200	159	NF
Body Blows/Superfrog/Overdrive		199	NF
Breach 3		229	
Brian The Lion	A500/A1200/CD32	179	
Brutal Football	CD32	159	
Bubba n Stix & Premier	CD32	139	NF
Bubble & Squeak	CD32	199	
Bubble & Squeak	A500/A1200	199	
Bump N Burn	CD32	199	
Bump N Burn	A500/A1200	179	
BURNTIME	A500/A1200	199	
Cadaver Pay Off		129	NF
Campaign 1 ou 2		249	VF
Cannon Fodder 2		199	NF
Cannon Fodder	CD32	199	NF
Cannon Fodder Settlers T2/Chaos Engine		229	
CARTON ROUGE		249	VF
Castle Master		99	
Caesar Deluxe		129	VF
Championship Manager '93		169	
Championship Manager End Of Season		129	
Championship Manager Italia		199	
Chaos Engine	A500/CD32	149	
Chuck Rock 1 & 2	CD32	139	NF
Civilisation		229	
Civilisation	A1200	159	
CLASSIC COLLECTION - DELPHINE		199	
CLASSIC COLLECTION - LUCAS ARTS		199	
CLUB FOOTBALL	A500 A1200	199	NF
Cohort 2		219	VF
Colonels Bequest		129	NF
Combat Classics 1 688 Att Sub/F15 2/Team Yankee		229	VF
Combat Classics 2 F19/Silent Svce 2/Pacific Id		229	VF
Combat Classics 3		229	
Cool World		179	NF
Cosmic Spacehead		199	NF
Crash Dummies		179	
Crystal Dragon		199	
Cyberwar	CD32	319	
D Day Beginning Of The End		269	VF
D Generation	CD32	199	NF
DARK SEED	CD32	229	
DAWN PATROL	A500/A1200	229	
Detroit	A500/A1200	229	VF
Desert Strike		99	
Disposable Hero	CD32	199	NF
Donk	CD32	199	
Dogfight		129	VF
Dracula		199	NF
Dragonstone	A1200/CD32	199	NF
DUNE 1 OU 2		129	NF
Dungeon Master + Chaos		249	
Dungeon Master 2	A500/A1200	229	
Elite +		129	
Elite 2 Frontier	A500/CD32	199	
Elite 3 - 1st Encounters	A500/CD32	199	
Embryo	A500/CD32	129	
Emerald Mines	CD32	129	
Empire Soccer '94		199	VF
EVASIVE ACTION	A500/CD32	199	
Exile	A500/A1200/CD32	199	NF
Extractors	CD32	269	
Eye Of The Beholder 1 ou 2		129	
FORMULA ONE GRAND PRIX		129	
F15 Strike Eagle 2		129	
F17 Challenge		199	NF
F19 Stealth Fighter		129	NF
F117A Stealthfighter		129	VF
Fields Of Glory	A500/A1200/CD32	229	
FIFA SOCCER		199	
Final Fight		129	
Flashback		189	
Flight of the Intruder		89	
FLIGHT SIMULATOR 2		229	VF
Flight Sim 2 Great Britain Scenery		269	
Flight Sim 2 Japan ou Hawaii Scenery		139	
Flight Sim 2 USA No [illegible] ou 9 ou 11 ou 12		139	
Flight Sim 2 Western European Tour		139	
Flight Sim 2 Scenery Collection A ou B		269	
Flink	CD32	199	
Football Glory	A500/A1200	179	
FOOTBALL GLORY INDOORS	A500/A1200	199	
Front Lines	A500/A1200	229	
FOOTBALL MANAGER		199	
Graham Taylors Soccer Challenge		99	
Guardian	A1200/CD32	199	
GUNSHIP 2000	CD32	209	
Gunship 2000		129	VF
Guy Roux Manager		129	VF
Hanna Barbera Animation		319	VF
Heimdall		109	NF
Heimdall 2	A500/A1200/CD32	229	NF
High Seas Trader	A500 A1200	229	
History Line 1914 18		199	
Hook		149	
Humans 1 & 2	CD32	199	
IK +		79	
Impossible Mission 2025		199	NF
Impossible Mission 2025	A1200	229	NF
Impossible Mission 2025	CD32	199	NF
Indiana Jones Atlantis Adventure		199	
Innocent Until Caught		99	
Ivanhoe		99	
Jack Nicklaus Unlimited Golf		129	
Jack Nicklaus Designer Clip Art		99	
James Bond La Collection		89	VF
James Pond 3	A1200/CD32	219	NF
John Madden Football		129	
JUNGLE BOOK	A1200	199	
Jungle Strike	A500/A1200/CD32	179	
KICKOFF 3 EUROPEAN CHALLENGE		159	
KICK OFF 3 EURO CHALLENGE	A1200 CD32	199	
Kid Chaos	A1200/CD32	199	NF
Kid Chaos		179	NF
King Pin		89	
King Pin	CD32	89	
Kings Quest 1 ou 2 ou 3 ou 4		129	NF
Kings Quest 6		229	
KNIGHTS OF THE SKY		129	NF
Last Ninja 3	CD32	199	
Legacy of Sorasil		199	NF
Legacy of Sorasil	CD32	199	NF
Leisure Suit Larry 1 ou 2 ou 3		149	NF
Lemmings Double Pack		249	NF
LEMMINGS 3		199	
Links The Challenge Of Golf		149	NF
LION KING	A1200	199	
LITIL DIVIL	CD32	199	
Lords of the Realm	A500/A1200	229	VF
LOST EDEN	CD32	269	
Lotus Turbo Trilogy	CD32	219	
Lovers Guide	CD32	199	
M1 Tank Platoon		129	
Magic Boy		129	NF
Man Utd The Double	A500/CD32	219	
Man Utd Prem Lge Champs	A500 CD32	219	
Man Utd Prem Leage Champs Data Disk		89	
Marvens Marvellous Adventures	A1200/CD32	199	NF
Master Axe	CD32	199	
Master Axe	A500/A600/A1200	179	
Megarace	CD32	249	
Microcosm	CD32	279	
MICROPROSE GOLF		149	
Micro Machines		199	
MIG 29 Fulcrum		129	
Mighty Max	A1200	199	
Mighty Max	A600/CD32	179	
Military Masterpieces		199	
Moonwalker		79	
MORTAL KOMBAT 2		199	NF
Mr Blobby	A500 CD32	139	
Mutant League Hockey	A500/A1200	199	
Nick Faldo s Golf		149	
Nick Faldo s Golf	CD32	229	NF
Nigel Mansells World Championship		99	
Nigel Mansells World Championship	CD32	219	NF
Nord & Sud		229	VF
On The Ball-World Cup ou League Ed		199	
On The Ball-World Cup ou League	A1200	229	
Overdrive		179	
OVERLORD		229	
PGA European Tour	A500/A1200/CD32	179	
PGA Tour Golf		149	
Pinball Fantasies		99	NF
PINBALL DREAMS & FANTASIES		249	NF
Pinball Fantasies	A1200 CD32	199	NF
PINBALL ILLUSIONS	A1200 CD32	199	NF
Pirates Gold	CD32	189	
Pinkie	CD32	199	
Pinkie	A500/A1200	179	
Police Quest 1 ou 2 ou 3		129	NF
Powerdrive	A500/A600/CD32	199	NF
Powerhouse	A500/A1200	229	
Premiere	CD32	129	
PREMIER MANAGER 3	A500/A1200	179	
Project X		129	NF
Putty Squad	A1200 CD32	199	
Qwak		99	NF
Railroad Tycoon		149	
Ramparts		129	VF
Reach For The Skies		129	
Reunion	A500/A600/A1200	229	
RISE OF THE ROBOTS	A500+/A600	269	NF
RISE OF THE ROBOTS	A1200	279	NF
RISE OF THE ROBOTS	CD32	229	NF
Road Rash		109	
Robocop 3		129	
RUGBY LEAGUE COACN		199	
Second Samurai	A500 A1200/CD32	199	NF
SECRET OF NONKEY ISLAND 1 OU 2		129	
SENSIBLE GOLF		199	
Sensible Soccer International	CD32	169	NF
Sensible Soccer International		139	NF
SENSIBLE WORLD OF SOCCER		199	
Settlers		229	
Shaq Fu		199	
Shaq Fu	CD32	199	
Silent Service 2		129	
Sim City 2000 (4Mb + Disque Dur)	A1200	269	NF
Sim City Classic		129	
Simon The Sorceror		249	NF
Simon The Sorceror	A1200/CD32	269	NF
SIMON THE SORCEROR 2		229	
SIMDN TNE SORCEROR 2	A1200/CD32	269	
Skeleton Krew	A1200/CD32	229	
Skidmarks		179	
SKIDMARKS UPGRADE		129	
Skidmarks	CD32	199	
Skitchin	A500A1200/CD32	199	
Soccer Kid	CD32	199	
Space Academy	CD32	199	
Space Legends Elite +/Wing Comm/Megatraveller		229	VF
Space Quest 1 ou 2 ou 3 ou 4		129	NF
SPEEDBALL 2	CD32	129	
Spherical Worlds	A500/CD32	179	
Star Crusader	A1200/CD32	199	
Street Fighter 2		129	NF
Striker		89	NF
Suburban Commando		189	
SUBWAR 2050	A1200	229	
SUBWAR 2050	CD32	199	
Super Space Invaders		109	
Superfrog	CD32	129	
Super League Manager	A500 AGA/CD32	199	
Super Loopz	A1200/CD32	199	
Super Putty	CD32	129	
SUPER STARDUST	A1200/CD32	199	
Superskids		199	
Syndicate		129	
Tactical Manager Anglais ou Ecossais ou Italia		199	
TACTICAL MANAGER 2		199	
Team 17 Collection Volume 1		199	NF
Team Yankee		129	
Tetris		189	
T F X	A1200/CD32	249	
The Big 6 - Dizzy	CD32	129	
Their Finest Hour Battle of Britain		149	
Their Finest Missions		99	
THEME PARK	A500/A1200/CD32	229	
Thunderjaws		99	VF
Top Gear 2	A500/A1200/CD32	179	
Total Carnage	CD32	199	
TOWER ASSAULT	A500/A1200	139	
TOWER ASSAULT	CD32	199	
Tracon 2		159	
Traps & Treasures	A500/CD32	149	
Trivial Pursuit Deluxe	CD32	199	
Trolls	CD32	219	
TURBO TRAX	A500/A1200	179	
U F O	A1200	249	
U F O	CD32	199	
ULTIMATE BODY BLOWS	CD32	199	
Universe	A500/CD32	229	NF
Utopia		99	
Valhalla - Before the War		229	
Valhalla Lord Of Infinity		199	
Vital Light	A500 CD32	199	
Walker		99	
Wembley International Soccer	A1200/CD32	199	
Wembley Rugby League	A500/A1200	179	
Wild Cup Soccer	A500/A1200	179	
Wild Cup Soccer	CD32	199	
WING COMMANDER		129	
Wizkid		199	
World Class Cricket	A500/CD32	199	
WORLD CUP YEAR '94		199	NF
WORLD CUP GOLF	CD32	199	
Wreckers		199	
WWF 1 ou 2		99	
Zak McKraken		129	
ZEEWOLF		199	NF
Zool 1 ou 2	CD32	199	NF
Sensible Soccer 92/93		129	
Shadow Worlds		109	
Soccer Kid	A500/A1200	99	
TORNADO	A500/A1200	99	
Walker		99	
Zool		99	NF
Zool 2	A500/A1200	129	NF

JOYSTICKS & ACCESSOIRES

3 5" Bortier a 10 Disk	39
3 5" Bortier a 40 Disk	49
3 5" Boitier a 50 Disk	59
3 5" Boitier a 60 Disk	69
3 5" Bortier a 100 Disk	79
Adapteur Pour Analog Joystick	59
Cable d extension pour Joystick	59
Cheetah 125+	99
Cheetah Bug	119
Competition Pro Joypad Pour CD32 (4 boutons)	159
Freewheel Volant (Digital ou Analog)	249
Gravis Advanced Switch Joystick	249
Mouse (Souris)	109
Mousehouse	39
Mousemat	39
Gravis Gamepad	179
Joystick Y Splitter (Doubleur de Joystick)	59
Logic 3 Delta Ray Autofire JY156	109
Logic 3 Quatro GT Autofire JT155	109
Logic 3 Quatro JT154	89
Logic 3 Logipad JT160	119
Quickjoy Jetfighter SV126	129
Quickjoy Pedals SV129	139
Quickjoy Topstar SV127	199
Quickjoy Turbo SV124	99
Saitek Megagrip 2 Autofire MX220	109
Screenbeat 3 Enceintes Preamplifiees SB203	129
Screenbeat 4 Enceintes Preamplifiees SB240	119
Screenbeat 5 Enceintes Preamplifiees SB204	119
Screenbeat Power Supply	79
Suncom Silk Stick	79

NOM PRENOM

ADDRESS

Code Postal VILLE

TEL

Pour Commandes Telephoniques Appelez 1944.12.68.27.11.72 Lund-Vend 10H00 A20H00 Samedi Et Dimanche 11H00 A 17H00 Pour Commandes Telephoniques Par Fax 1944.12.68.27.11.73

MASTERCARD NUMERO DE CARTE INTERNATIONALE

VISA

CARTE BLEU DATE D'EXPIRATION /

ENVOYEZ A:

PREMIER MAIL ORDER Dept: AD03
9-10 THE CAPRICORN CENTRE
Cranes Farm Road, Basildon
Essex, SS14 3JJ ANGLETERRE

FRAIS DE PORT, CONDITIONNEMENT ET TVA INCLUS!

TITRES PRIX - FFrs

ENVOI PAR SWIFT 40FFRS CHAQUE LOGICIEL

CI-JOINT CHEQUE BANCAIRE NO. **TOTAL**

A L' ORDRE DE: PREMIER MAIL ORDER

A500/A600 A1200 CD32

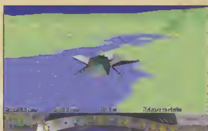
36-15 ADream : Ebouriffant, furieux, sévère, étonnant, dantesque !

Le service minitel des Amiga dreamers !

- Posez toutes vos questions à la rédaction, réponse assurée sous 24 heures !
- Retrouvez vos questions dans le Forum lecteurs.
- Rencontrez des centaines de passionnés de l'Amiga et dialoguez avec eux !
- Echangez vos idées dans chaque domaine d'utilisation de la machine !
- Découvrez le sommaire du prochain numéro ainsi que les dernières informations en avant-première !
- Créez et gérez votre propre club d'utilisateurs !
- Vendez votre matériel ou découvrez l'occase en or !
- Suivez l'agenda des manifestations Amiga !
- Consultez l'annuaire de tous les intervenants Amiga en France !
- Commandez les articles de la bootik !
- Téléchargez les programmes du domaine public testés dans le magazine !

1,27 francs la minute

David Braben :
l'élite des créateurs


Des paysages bien plus réalistes.

Dream : David Braben, vous êtes une figure légendaire dans le monde des jeux vidéo, mais les plus jeunes lecteurs ne vous connaissent peut-être pas très bien. Pouvez-vous vous présenter à eux. Qu'avez-vous fait par le passé ? Sur quelle machine avez-vous commencé ?


Un mapping qui faisait défaut aux précédentes versions.

David Braben : je m'appelle David Braben, j'ai 31 ans et je programme des jeux vidéo depuis que j'ai été étudiant à l'université de Cambridge. En 1983, alors que j'en étais à ma seconde année d'études supérieures, j'ai écris le jeu *Elite* avec un ami, Ian Bell. Nous avions créé un monde où le joueur pouvait piloter un vaisseau spatial, acheter des produits sur différentes planètes et affronter les pirates, la police, les chasseurs de prime et les aliens (appelés Thargoïds) pour enfin revendre des marchandises sur d'autres planètes en retirant le maximum de bénéfices. *Elite* fut le premier jeu en 3D dans l'espace et il fut un véritable hit. Il remporta de nombreuses récompenses dès sa première version sur la machine d'Acorn, un certain ordinateur BBC. En fait, il continue à se vendre sur de nombreux formats. Après mon diplôme, j'ai écrit *Zarch* pour les ordinateurs Archimède, qui fut adapté sur d'autres machines sous le nom de *Virus* et qui récolta de nombreux titres.
C'est tout seul que j'ai écrit *Frontier : elite II*, qui fut édité en 1993. Ce jeu ajoutait aux idées de base de *Elite* (le joueur y possédait encore un vaisseau et pouvait commercer et combattre) une structure plus complète et une galaxie bien plus grande. J'ai commencé à m'intéresser à l'astronomie alors que j'écrivais le jeu, et comme j'avais la chance de me trouver juste à côté du département astronomique de l'université de Cambridge, j'ai pu discuter de mes points de vue avec les plus grands astronomes du monde. Le résultat : tous les systèmes solaires et les planètes qui se trouvent dans le jeu (il y en a des centaines de milliards) sont positionnés selon la théorie astronomique actuelle. Dans le jeu, les opportunités pour que le joueur emprunte différentes carrières (guide, chasseur de prime, assassin, pilote naval, pour ne citer qu'elles) sont bien plus grandes, et la variété de vaisseaux que vous pouvez acheter et des missions que vous pouvez suivre est accrue.



L'une des planètes, parmi le milliard que peut compter First encounters.

D : à propos d'Elite, de nombreuses personnes ont critiqué la présence de bugs dans le jeu. Certains permettaient aux joueurs d'obtenir des crédits illimités, du fuel ou d'autres caractéristiques à profusion. Ces bugs ont-ils été corrigés dans la nouvelle version ?
DB : tous les bugs qui ont été critiqués étaient seulement présents dans la première version du jeu et furent corrigés par la suite. En fait, j'ai eu plusieurs coups de fil de joueurs confirmant qu'il n'y avait PAS les bugs de la première version dans la suivante ! En disant cela, j'espère qu'il n'y aura pas de problème avec *Elite : first encounters*.

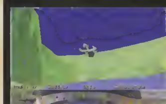
D : selon vous, quels sont les points forts d'une simulation économique comme Elite ?
DB : je pense que la première chose


La même, une fois à sa surface.

qui doit être remise à sa place est que *Frontier : first encounters* n'est pas seulement une simulation économique, le commerce est juste une partie de ce jeu très complexe. Cependant, l'intérêt du commerce au sein du jeu est de faire comprendre au joueur la signification de "gagner de l'argent" et lui permettre de ressentir un certain aboutissement de lui-même à mesure qu'il progresse. Il n'y a aucune limite au temps que peut passer le joueur à progresser dans le jeu, s'il vous reste un seul vaisseau, vous pouvez encore prendre des cargaisons et gagner de l'argent pour continuer à voler. Cela signifie aussi que le joueur peut choisir la difficulté du gameplay. Si vous transportez toujours des cargaisons sûres vers des planètes elles aussi sûres, il y a peu de chance que vous soyez souvent attaqué. Au contraire, si vous prenez des marchandises illégales à un ramassis de pirates, la vie risque de devenir bien plus excitante !







Les graphismes se sont embellis d'une version à l'autre.

D : quel est le lien entre Elite II et First encounters (dans le scénario par exemple) ?

DB : le lien est que la galaxie est toujours notre galaxie, toujours placée aussi précisément qu'il est possible, que le joueur se voit une fois encore attribué un vaisseau (bien que ce soit un modèle différent) et qu'il est libre de naviguer, commercer et combattre où bon lui semble. La différence réside dans le look et les sensations que l'on retire du jeu, les graphismes sont encore plus spectaculaires (tous les éléments sont en texture mappée pour les rendre plus photo-réalistes), il y a de nouvelles options comme les journaux que le joueur peut lire et qui le renseigne sur ce qui se passe dans le reste de la galaxie, et les Thargoïds sont de retour...

D : combien d'heures avez-vous passées sur First encounters ? Etiez-vous vraiment seul à programmer ce troisième volet, ou certaines personnes sont-elles venues vous aider de temps à autre ?

DB : je n'ai pas écrit *First encounters* tout seul. Le 1er février de l'année dernière, j'ai créé une société qui s'appelle Frontier development limited pour qu'elle travaille dessus et sur de futurs projets. Cette entreprise compte aujourd'hui neuf employés et nous travaillons tous d'arrache-pied pour finir le jeu.

D : merci beaucoup pour vos renseignements.
Propos recueillis par Gregory Halliday.

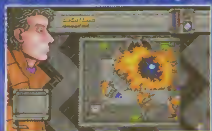
Non, non, ne partez pas ! Si vous restez avec nous, vous ne serez pas déçus, vous allez vivre une expérience surnaturelle ! Celle qui vous conduira vers les soluces de Dreamweb et Dragonstone !
Frédéric Joignant

Dreamweb

Empire



J'ai commencé la journée tranquillement en discutant avec Eden. J'ai pris le portefeuille sur la table du bas, puis je suis allé dans la cuisine pour manger un bout et en ouvrant le micro-ondes, j'ai trouvé une clé en or. Je suis alors sorti de l'appartement pour retourner chez moi. J'ai utilisé l'ascenseur. Dans le garage, j'ai pris un tournevis qui était dans le moteur d'une voiture. Je me suis alors dirigé vers mon domicile. Je suis sorti de l'ascenseur de mon immeuble et j'ai suivi le couloir. Sur le digicode de la porte de gauche, j'ai tapé mon code 5 106. En entrant, j'ai vu un couteau sur le lit et je l'ai pris. J'ai mis la cartouche rouge qui se trouvait près de l'ordinateur dans le lecteur prévu à cet effet, puis j'ai utilisé le moniteur. J'ai alors tapé "LIST" ; "LOGON RYAN" ; "BLACK-DRAGON" ; "LIST CARTRIDGE" ; "READ PRIVATE" ; "EXIT". Je suis parti pour rendre visite à Louis, un vieux copain. C'est en entrant dans le bâtiment que quelqu'un m'a attaqué et a piqué les chaussures. Je me suis précipité chez Louis, c'est la porte du bas code 5 238. Après une courte discussion avec Louis, j'ai fouillé dans le placard sous le micro-ondes. J'y ai trouvé sa carte de membre du club de billard. Louis m'a prêté également une paire de chaussures qui traînait dans les toilettes, je les ai chaussées, sans plus tarder. Je me suis rendu ensuite au Sparky' bar pour réclamer mon salaire. Je me suis assis à ma chaise habituelle puis j'ai discuté avec le barman. J'ai utilisé ma carte de crédit, qui était dans mon portefeuille, avec le lecteur qui était sur le comptoir. Puis j'ai discuté avec un client qui m'a dit qu'une personne me cherchait, il m'a même indiqué l'hôtel où était descendu l'autre. Ne sachant pas trop où j'allais tomber en allant à l'hôtel, je suis allé au club de billard. J'ai discuté avec le portier, puis j'ai inséré la carte du club dans le lecteur de l'ascenseur. Une fois dans le bar, j'ai discuté avec le patron. Ce dernier m'a dit qu'au bout du couloir de gauche Silverman pouvait me vendre une arme. J'ai suivi ses conseils, j'ai ouvert la porte avec le digicode 5 222. J'ai alors discuté avec Silverman qui m'a vendu une arme, payée en insérant ma carte de crédit dans le lecteur. Ainsi prêt, je suis parti pour l'hôtel. J'ai demandé une chambre à la réceptionniste que j'ai encore réglée avec ma carte dans le lecteur qui était sur le comptoir. J'ai pris la clé magnétique que j'ai utilisée avec l'ascenseur. Ensuite, j'ai suivi le couloir vers la gauche. En bas, j'ai découvert un point à incendie, je l'ai ouvert, j'ai pris la hache. Je suis retourné dans l'ascenseur, j'ai utilisé le couteau avec le boîtier de commande puis j'ai coupé les fils. J'ai utilisé ensuite un coin de rampe (en haut à droite "HANDLE") pour monter sur l'ascenseur. Grâce à la hache j'ai pu ouvrir les portes de l'ascenseur. Derrière les portes, deux gardes armés près à faire feux. J'ai pris peur et j'ai laissé tomber la hache qui s'est malencontreusement plantée dans le premier garde. Puis le second a fait usage de son arme, pour sauver ma vie, j'ai utilisé mon pistolet (pour ce faire : allez dans l'inventaire, cliquez sur la hache avec le bouton droit, puis cliquez sur "USE", l'attaque sera automatique ; faire de même avec le pistolet). J'ai alors commencé l'investigation de la maison et c'est dans la chambre que j'ai trouvé celui qui me cherchait, je l'ai mis en joue pour le menacer et pan ! Le coup est parti. C'est alors qu'une lumière m'a entouré. Je me réveille alors devant une sorte de moine qui explique ma mission. Je descend le long d'un couloir jusqu'à une grande salle où j'ai trouvé un cristal (en bas, près du portail). J'ai alors emprunté le couloir de droite et j'ai poussé la première porte et j'ai utilisé la clé aver le centre de la pièce. Je me suis réveillé dans une ruelle. Puis je suis rentré chez moi (5 106). J'ai utilisé mon moniteur "LIST NEWSNET" puis "READ TVSPECIAL" ; "EXIT". Je suis parti pour les studios de télé. J'ai fait le tour des bâtiments, j'ai remarqué des graffitis sur le sol et c'est là, en allant dans la ruelle de gauche que j'ai tué le gardien, il était presque à la retraite. J'ai utilisé le panneau de contrôle, puis je suis passé derrière la barrière. Je suis entré dans les studios comme dans un moulin. J'ai pris la revue qui était sur le comptoir. Sous elle, j'ai découvert une carte à code. Je suis alors allé vers la gauche, j'ai pu ouvrir la porte du bas grâce à la carte à codes. Dans le réduit j'ai utilisé le tournevis avec la boîte à fusibles afin d'en récupérer un. Je suis sorti du réduit et je me suis dirigé vers la droite, j'ai trouvé une petite salle avec une échelle, je suis monté. J'ai ouvert le boîtier de contrôle et remplacé le fusible. Et lorsque j'ai utilisé le boîtier une caisse a écrasé quelqu'un. C'était un accident, je vous le jure !
C'est quelques secondes après que j'ai revu le moine, j'ai discuté avec lui, puis je suis descendu et j'ai pris le couloir de gauche. J'ai poussé la première porte et utilisé la clé au milieu de la salle. Je me suis ensuite dirigé chez Eden (2 865). J'ai découvert une cartouche dans le salon et un agenda



électronique dans la chambre, sur le lit. J'ai utilisé l'agenda et avec la touche "P" j'ai lu les différentes adresses. Puis je suis allé chez moi (5 106) pour lire la cartouche : "LIST CARTRIDGE" ; "READ CODE" ; "EXIT". Je suis alors parti en direction de l'usine. J'ai utilisé le digicode (7 833), en entrant j'ai vu un ordinateur de surveillance, il ne m'a pas surveillé longtemps d'ailleurs car mon pistolet l'a endommagé. Je suis allé vers la gauche et j'ai utilisé l'ascenseur. Lorsque j'en suis sorti, le comité d'accueil était là, grâce à mon cristal, j'ai pu dévier les tirs laser. Ce n'est pas ma faute si les lasers ont rejoint leur point de départ ! En allant vers le bas j'ai découvert une mallette avec encore un morceau de son propriétaire, je l'ai ouverte et j'ai pris le dossier qu'elle contenait. J'ai couru vers la droite, j'ai gravi l'escalier et sur la partie gauche du toit j'ai vu un vaisseau décoller. Machinalement j'ai pris mon pistolet

et tire dedans, boum !
Encore une fois, j'ai pu discuter avec le moine. Cette fois-ci, je suis entré dans la première porte de droite et j'ai utilisé la clé. Je suis alors apparu dans un parking. Sur une camionnette garée dans la partie gauche, j'ai trouvé une pince. Puis j'ai lu les documents qui étaient contenus dans la mallette. Je suis parti pour "Chapel's". J'ai escaladé le mur et j'ai fouillé les restes de la maison, c'est là que j'ai trouvé la cartouche bleue. Je suis rentré chez moi (S 106) lire la cartouche : "LOGON BECKETT" ; "SEPTIMUS" ; "LIST CARTRIDGE" ; "READ BREIF" ; "EXIT". J'ai pris la tasse qui était sur le moniteur puis j'ai été la remplir à la cuisine. Je me suis dirigé vers "Boat house". Dès mon arrivée, j'ai retiré un morceau de rambarde, je suis allé vers la droite et en haut j'ai découvert un boîtier qui était recouvert de sable. Je l'ai dégagé puis je l'ai ouvert avec la barre en fer. Il y avait des fils électriques. C'est alors que j'ai eu soif et sans faire exprès j'ai renversé la tasse dans le boîtier. Le résultat fut terrible : le système de protection a explosé, arrachant une partie du balcon et une fenêtre ! J'ai alors escaladé le balcon et je suis entré par la fenêtre. Là, horreur ! La propriétaire avait la moitié du corps arraché et elle vivait encore. Je lui ai demandé si je pouvais l'aider et elle m'a prié de l'achever d'un coup de laser. Vous savez que je suis très serviable, alors...
Chose incroyable ! Je suis de nouveau apparu devant le moine, nous avons parlé de l'accident. Je suis alors descendu et j'ai pris le couloir de gauche et j'ai poussé la deuxième porte. J'ai utilisé la clé, puis je suis allé à l'église. J'ai utilisé les pinces avec le portail. En entrant dans l'église j'ai ramassé une main. Puis, je me suis avancé vers l'hôtel. J'ai enlevé les deux chandeliers et le morceau d'étoffe qui étaient dessus. J'ai utilisé la main dans le trou qui était au centre de l'hôtel, puis je l'ai poussé et j'ai découvert un trou. Je suis alors descendu dans la crypte. Dans la jarre, j'ai trouvé un gemme et dans le cercueil, on pouvait trouver deux autres gemmes ainsi qu'une pierre. J'ai positionné les trois gemmes sur la dalle du centre. Une porte s'est ouverte, j'ai suivi le couloir vers le haut et j'ai utilisé une statue (la partie du haut avec le demi-cercle à trois branches et la partie du bas avec le demi-cercle à une branche). J'ai pressé le cristal rose. Je suis descendu, j'ai ramassé les deux pierres. Puis, un peu plus bas, je suis entré dans la pièce de droite. J'y ai découvert une autre pierre dans l'angle supérieur droit. Puis je suis allé vers la gauche jusqu'au bout du couloir en ramassant les autres pierres. J'ai placé les huit pierres dans le wagon de mine puis je l'ai poussé. Non seulement le wagon a détruit la porte, mais il a aussi détruit un monstre ignoble vu par les restes gisants sur le sol. Sur la droite j'ai découvert un passage donnant accès à un tunnel. Je suis remonté le long de ce tunnel en suivant des rails. Sur la gauche, j'ai vu une fissure suspecte je m'y suis alors engagé. En entrant dans la pièce je suis tombé nez à nez avec Beckett. Il m'a longuement parlé et a fini sa locution par "tu dois mourir". J'ai pris peur et j'ai couru vers la droite, je me suis réfugié dans une petite alcôve de la paroi du tunnel. Mais Beckett courait vers moi en brandissant un couteau. N'ayant aucune échappatoire, j'ai fermé les yeux, lorsque soudain un grondement se fait



entendre. Dans sa rage, Beckett n'a même pas entendu le métro arriver. Sa mort m'a de nouveau mené pour la dernière fois devant le moine. Aujourd'hui je vous le dis : je n'ai rien fait de mal, c'étaient des accidents.

Dragonstone

Core design

La forêt : allez à droite jusqu'à la rivière puis remontez en détruisant les plantes. L'une d'elles cache une herbe magique. Continuez à suivre la rivière vers la gauche, puis lorsque vous êtes bloqué, avancez sur le sentier jusqu'à la maison. Entrez dans la demeure, et donnez l'herbe à la sorcière. Vous pouvez alors retourner au cercle de pierre qui est à côté de votre point de départ, utilisez votre parchemin. Allez vers le bas, puis vers la droite lorsque vous ne pourrez plus descendre. Lorsque vous arrivez sur le pont, un magicien apparaît. Parlez-lui, il vous donnera de bons tuyaux. Continuez votre progression vers la droite puis vers le haut. Allez vers la gauche jusqu'à rencontrer un cercle de pierres. Là, remontez vers la droite. Lorsque vous changez d'écran, descendez, vous trouverez un passage au milieu des arbres. Utilisez le parchemin au milieu des pierres. Traversez la rivière, puis remontez vers la droite.
Vous apercevrez une pierre que vous devez ramasser. Retournez au premier cercle de pierres (celui que vous n'avez pas encore utilisé) utilisez le morceau avec le menhir. Lisez le parchemin. Avancez vers la droite, ramassez le fagot, retournez utiliser le parchemin au milieu des pierres. Retournez vers le passage mais au lieu de descendre par l'étroit sentier, préférez monter. Lorsque vous atteignez le pont cassé, utilisez le fagot pour le réparer. Continuez votre progression en suivant la rivière, puis vers le bas. Au bout de ce sentier vous devez mener un combat contre une araignée géante (pour la détruire : tirez-lui dessus pour l'endormir puis attaquez-la à l'épée, attention car elle se réveille vite). Utilisez le parchemin avec le cercle de pierre.
Le village : entrez dans l'auberge pour parler à l'homme qui est accoudé au bar. Sortez du bar et entrez dans la maison de gauche, donnez l'assiette au malade. Puis dirigez-vous vers la droite pour entrer dans le magasin, y acheter le seau. Retournez vers la maison du malade "Forestier". Au-dessus de la maison vous discutez avec Forestier qui a ouvert un passage à travers la forêt. Continuez vers le haut puis vers la gauche, entrez dans la maison et parlez au sage. Retournez dans le sentier, continuez vers le haut puis à droite. Vous entrez alors dans la maison du forgeron, vous lui achetez une épée et vous lui demandez de réparer le seau. Retournez devant le bar puis vers le bas. Parlez au blessé puis fouillez-le. Allez vers la droite uti-



lisez le seau près de la rivière puis entrez dans la dernière maison en utilisant la clé sur la porte. Utilisez le seau avec la cheminée, puis empruntez le passage secret. Continuez vers le haut, puis à gauche vers le bas. Frappez à la porte, puis parlez à l'homme. Longez la rivière jusqu'au menhir, utilisez le parchemin. Traversez la rivière, et allez vers la maison de droite. Entrez et parlez avec la



sorcière. Retournez vers la maison du forestier et prenez le passage du bas. Parlez avec le forestier et entrez dans la première maison et discutez avec la fille. Retournez voir le sage, donnez-lui la lettre. Puis ramenez la réponse à la fille. Portez le livre à la sorcière et achetez-lui le poison. Retournez au bar et descendez à la cave pour mettre le poison dans la cuve à bière. Retournez voir le sage et discutez avec lui, puis passez le passage secret.

La montagne : avancez vers la droite, entrez dans la caverne, poussez la colonne du haut, utilisez le parchemin sur la flaque, montez les escaliers, sortir par l'arche. Utilisez le seau avec la rivière, puis entrez dans la caverne qui est vers la gauche. Tirez sur la colonne de droite qui est de l'autre côté du précipice, utilisez le seau avec le trou qui se trouve sur la droite puis servez-vous du parchemin, prenez la boîte et réutilisez le parchemin sur la flaque, utilisez la boîte sur la colonne, montez les escaliers, avant de sortir vous trouverez une boîte sur votre gauche. Poussez la pierre et avancez vers la droite, avant de passer le pont, ramassez la boîte qui se trouve plus bas, passez le pont et allez vers le haut, ici utilisez les deux boîtes avec les deux colonnes, après les escaliers avancez vers la gauche et utilisez le parchemin au milieu des trois pierres. Avancez vers la gauche et entrez dans la caverne. Utilisez la corde où la lumière filtre. Avancez vers la droite afin d'entrer dans la caverne. Allez vers la gauche et à la deuxième colonne que vous poussez, allez vers le gouffre du haut, utilisez la corde pour sauver le mineur, continuez vers la gauche puis vers le bas, prendre la boîte, remontez en haut des escaliers et utilisez les boîtes avec les deux colonnes, vous pouvez alors sortir par l'arche. Utilisez le parchemin pour boucher les trous, avancez vers la droite, passez le pont puis allez en bas à gauche pour récupérer une boîte, continuez vers la droite, descendez les escaliers pour prendre la boîte, puis avant d'entrer dans la grotte qui est au-dessus, utilisez le seau avec la rivière ainsi que les deux boîtes avec les deux colonnes, puis remplissez le trou vide afin de pouvoir lire le parchemin, prendre la boîte et relire le parchemin, allez vers la gauche pour sortir. Prenez la boîte, allez vers la droite pour utiliser les deux colonnes avec les boîtes. En haut des escaliers, allez vers la gauche et entrez dans la dernière caverne en poussant la pierre. Montez les escaliers, allez vers la gauche pour sortir. Vers la droite, vous pouvez utiliser le parchemin avec le cercle de pierres. Prenez la boîte, allez vers la gauche, entrez dans la caverne. Allez vers la droite, passez l'arche du bas, montez les escaliers, tombez dans le trou, prendre la boîte (je vous jure que c'est la dernière !). Servez-vous de la corde, retournez dans la grotte. Faites demi-tour, sortez de la grotte. Utilisez les deux boîtes avec les colonnes. Prenez le parchemin avec les pierres qui sont vers la droite, avancez sur l'île et usez du parchemin. Redescendez les escaliers, utilisez le parchemin avec les pierres du bas. Allez vers la gauche, entrez dans la caverne, descendez les escaliers afin sortir par l'autre arche. Allez vers la droite, montez dans l'étroit couloir, entrez dans la grotte et avancez tout droit. Le monstre vous parle et ensuite continuez vers le haut. Utilisez la montgolfière.

Le port : utilisez la montgolfière, allez au dernier ponton vers la gauche et parlez avec le pêcheur. Donnez-lui le vase, entrez dans la deuxième maison et parlez avec l'aubergiste pour louer une chambre. Descendez à la cave, prenez le tonneau qui est ouvert. Sortez et entrez dans la dernière maison à droite parlez avec la propriétaire puis descendez à la cave pour poser le tonneau à côté des autres. Allez à la maison mitoyenne. Parlez avec le passeur, prenez le coffre qui est à gauche. Retournez au bar et montez à l'étage, utilisez la barre de fer avec le parquet de la première chambre. Sortez, utilisez la barre de fer avec le monument, puis retournez parler avec passeur, donnez-lui le bois. Rejoignez le passeur au bout du ponton, parlez-lui. Vous devez améliorer le radeau en utilisant successivement : le trident, la corde, la voile. Utilisez le radeau.



L'île des dragons : mettez-vous devant le trou et utilisez le parchemin quatre fois de suite, ramassez l'orbe et utilisez-la avec la colonne qui ne l'a pas. Entrez dans l'antre des dragons. La suite relevant plus de l'action que de l'aventure, je vous laisse donc jouer tranquille, vous pouvez lire quand même la suite car il y a des petits conseils. Dans un premier temps, vous devez marcher sur les pierres blanches pour ouvrir des murs, n'hésitez pas à utiliser votre parchemin, puis collectez quatre cristaux. Lorsque vous avez la clé, ouvrez la porte et utilisez les cristaux dans le cercle pour ouvrir le passage. Combattez le dragon, pour ce faire, vous devez le frapper lorsque ses yeux brillent.

Appliquez la même recette pour trouver le deuxième dragon et le combattre. Pour arriver au troisième dragon vous devez utiliser le parchemin sur chaque symbole et récupérer quatre orbes que vous placerez sur les colonnes au centre de la croix. Puis utilisez le parchemin au milieu de la croix et combattez le dernier dragon. Mettez-vous devant la colonne d'énergie et lisez le parchemin. Utilisez les trois pierres avec les trois statues puis entrez dans la colonne d'énergie. Et c'est grâce à ce sacrifice que vous sauvez le monde et que le livre de *Dragonstone* se referme.

N'hésitez pas à nous envoyer vos astuces à Dream, Astuces, 21, rue notre Dame de Nazareth 75003 Paris.

Music Dream
par Rod

Freak power
Drive-thru booty
Island



Quand toute l'industrie du disque crie à l'événement pour l'exhumation de la x ième compile de tel ou tel groupe ou la sortie du dernier album de la super méga star qui ronronne depuis dix ans, on pourrait passer à côté de petites perles qui, sous un emballage anodin cachent de véritables trésors. Drive-thru booty est arrivé sans prévenir mais cet album vous frappe de plein fouet. Il découle de l'alchimie créatrice entre Norman Cook et Ashley Slater, mais le son final est le produit d'un complet réenregistrement avec les membres de Freak power, recommandés par le même Ashley. Dès les premières notes de basse ronflante où la voix vient se poser, on sait à qui on a à faire. Haut en couleur et funky à souhait, Freak power nous entraîne hors du temps, au coeur de leur musique.

Ian Mc Nabb
Head like a rock
This way up/Phonogram



Iann Mc Nabb, épaulé par les musiciens ayant joués sur *Crazy horse* de Neil Young, réalise une formidable chevauchée rock sur des morceaux qui n'hésitent pas à s'étendre au-delà des cinq minutes réglementaires pour atteindre jusqu'à huit à neuf minutes ! Cet album est une vraie caverne aux merveilles, les compositions sont lumineuses et toutes en reliefs avec de belles surprises comme ce morceau sans parole entièrement chanté par les coeurs ou cette ballade country.

The silencers
So be it
RCA/BMG



Les Silencers créent l'événement de ce début d'année avec la sortie de leur quatrième album *So be it*. Au fil des années, plus étoffé, leur style reste imprégné de leurs origines écossaises, c'est ce mélange celtico-urbain qui donne toute la richesse aux compositions. Un album rock aux envies de grands espaces, pour en savoir plus, voir l'interview !

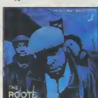
MTB
The people's popsicle
Double T music/Squatt

Par MTB il faut entendre



Milk the bishop, groupe belge d'Armand Bourgoignie, leader et principal acteur. Dans un style pop que l'on a plus l'habitude d'entendre chez nos cousins d'Albion que chez nos amis Belges, MTB se défend plutôt bien et entend le faire connaître par quelques morceaux aux hymnes ravageurs et à un sens de la mélodie prononcé. Cela a déjà porté ses fruits en Belgique avec plusieurs singles très bien placés.

The roots
Do you wont more?!!!??!
Geffen/BMG



Sans sampleur ni boîte à rythmes, The roots fait un rap teinté de jazz qui sonne plus vrai que nature avec un son sec aux contours rugueux. Une bonne façon de montrer que le rap s'harmonise tout aussi bien sinon mieux lorsqu'il est réalisé d'une manière "traditionnelle" !?!

Keb'Mo'
Keb'Mo'
Epic/Sony music



Le Delta du Mississippi, ça vous dit quelque chose ? Keb'Mo le connaît bien ainsi que toute la tradition musicale qui en découle. Avec 14 titres dont deux reprises, il s'attache à nous plonger dans ce blues sans paillette. De ce blues originel il a su extraire toute la force, son incroyable style de guitare fait le reste.

Parades
Ode to Eddy Brown
Columbia/Sony music



Bercé trop près de la Manche avec les Beatles comme compagnons, Gilles Paulet, alias Parades, affiche ses références. *Ode to Eddy Brown* est un album concept plein de charme. En 18 titres, il nous livre sur des mélodies pop, la vie et la mort d'Eddy, au final un très bel album subtil et touchant.

Eddy Mitchell
Country-rock à l'Olympia
Polydor



Il y a quelques semaines sortait un magnifique album live enregistré à Bercy. Actuellement, pas moins de trois nouveaux albums arrivent sur le marché. *Big band au Casino de Paris*, *Country-rock à l'Olympia* (2 CD) et *Show 94 au Zenith*, chacun de ces concerts exploitant un thème, une petite préférence tout de même pour le concert country-rock, tout simplement fabuleux !

J'attends toutes vos réactions, les albums que vous préférez, les styles qui vous branchent, les concerts qui décoiffent. Rod, MusicDream, 21, rue Notre Dame de Nazareth 75003 Paris.

Paroles de Silencers

Les Ecossais prodiges sont de retour ! Forts de quatre albums dans un style "beat" sous forte influence celtique, la bande à Jimme O'Neill, porte-voix, porte-parole et guitariste en second des Silencers, nous revient avec un nouvel opus, le bien-nommé So be it (RCA/BMG), riche et varié, l'album de la maturité en quelque sorte. Rencontre avec Jimme à Glasgow, dans son quartier général/local de répétition, près des berges de la Clyde, qui se jette plus loin dans la mer d'Irlande.


Gérard Roussel

Les Silencers en séance d'enregistrement.

Dream : musicalement, So be it est plus compact que ce à quoi vous nous aviez habitués auparavant...?
Jimme O'Neill : il est plus rock et puissant, et en même temps, nous avons essayé d'être le plus imaginatifs possible et de travailler les arrangements autant que possible.

Dream : votre façon de mettre en son le folk celtique s'apparente beaucoup au blues américain, non ?
JON : mon univers musical est imprégné de ces deux cultures finalement pas si éloignées, c'est ce que j'essaye de traduire dans mes chansons. Comme tout Ecossais d'origine irlandaise qui se respecte, j'ai grandi dans un milieu très friand de folk celtique, mais mon premier grand choc, ce fût ma découverte du blues. Jamais je n'avais ressenti autant d'émotions à fleur de peau.

Dream : selon vous, la création musicale n'a pas sa raison d'être sans une part de souffrance ?
JON : tout à fait, les meilleures chansons sont toujours le résultat d'une souffrance personnelle, c'est ce qui leur donne toute leur profondeur. Ecrire est un bon exorcisme, tu vides ton sac et même s'il t'en coûte énormément, tu te sens beaucoup mieux une fois ton texte achevé.

Dream : on retrouve dans vos disques toute votre fierté écossaise. N'est-ce pas trop difficile de garder vos racines quand vous partez en tournée à travers le monde ?
JON : en fait, plus tu es éloigné de l'Ecosse, plus tu es Ecossais (rires) ! Les différences culturelles sont si profondes qu'il nous serait finalement bien difficile de perdre quoi que ce soit de notre propre identité.

Dream : ce titre, So be it, est-il ironique ?
JON : plutôt ; le cordon ombilical de l'album, son idée directrice, c'est de faire une action positive qui transforme le négatif auquel nous sommes confrontés dans la vie de tous les jours, en quelque chose d'utile et d'agréable. En effet, rien ne nous prédispose à entrer dans le troupeau pour ne pas en ressortir, rien ne s'oppose à notre progression en tant qu'individu. Ceci dit, il y aussi dans *So be it* une bonne part de romantisme et de poésie.

Dream : êtes-vous d'accord si je vous dis que votre musique est un perpétuel combat entre l'urbanisation et quelque chose de plus proche de la terre ?
JON : c'est exact, sans doute parce que je suis né dans une toute petite ville et que par ailleurs j'ai vécu dans de grandes agglomérations telle que Londres. Je suis toujours en quête d'un endroit où je me sente vraiment bien et tout ceci se répercute dans mes compositions. C'est le problème du monde actuel : devons-nous industrialiser encore plus notre environnement ou retourner aux valeurs qui étaient celles de nos parents ou de nos grands-parents ?

Dream : dans les paroles de vos chansons, vous insistez sur les bénéfices d'un retour à une vie plus simple. Croyez-vous qu'il s'agisse de la seule solution quand tout a été dit et fait ?
JON : je crois que la vie est simple, c'est nous qui avons la sale habitude de la compliquer ! Plus nous avançons dans le temps et plus la société dans laquelle nous vivons va vite. Plus personne ne prend le temps de vivre, c'est comme un engrenage inconscient. La plupart des nouvelles chansons traitent de liberté personnelle, c'est pourquoi l'album s'appelle *So be it*. Ç'aurait pu être : "so do it", "so go for it". ■

Propos recueillis par Christophe Goffette.


Gérard Roussel.

So be it, est un album de rock puissant aux influences celtiques.

Bédé Dream
par Yann Serra

DARGAUD

Les aventures de Courtemanche

Par Courtemanche, Erroc et Marty



Courtemanche est un toon vivant. La particularité de ce comique québécois est de déformer son visage à la façon d'un personnage de Gotlib. Quoi de plus normal que d'adapter ses sketchs (inédits) en bande dessinée qui plus est dans un style "à la" Gotlib. On croira d'emblée feuilleter rapidement et le cœur battant un nouveau tome de la *Rubrique à brac*. Il n'en est rien. Si les expressions caricaturales des personnages sont dignes de celles du maître cité plus haut, la mise en page des images est souvent maladroite et heureusement qu'on connaît déjà les gags drôles pour comprendre certaines planches. Une curiosité bercée de nostalgie.

DUPUIS

Sortilèges

(Mélusine T1)

Par Clarke et Gilson



Excellent ! Voilà déjà un bon petit moment que ces deux auteurs hantaient les coins de pages de *Spirou*, une bonne école par laquelle étaient déjà passés Conrad et Yann. Ils en ont gardé un humour vif et efficace. Ce premier album de *Mélusine* apporte une dimension nouvelle à leur oeuvre : les personnages et l'ambiance y sont mignons à souhait. Mélusine est une apprentie-sorcière qui se fait remarquer par son maniement du balai. Elle est engagée par une famille Addams nouvelle version comme femme de ménage. Une suite de gags vraiment très drôles.

Un bébé en cavale

(Jérôme K. Jérôme Bloche T10)

Par Dodier et Makyo

Le jeune détective toujours dans la lune et qui rentre chez lui par les toits est de retour. Il est cette fois-ci affublé d'un bébé et doit se battre contre un répondeur et deux tueurs au même visage lancés à ses trousses. Ce qui fait de *Jérôme Bloche* une bonne série policière, c'est ce suspense omniprésent qui s'en prend à toute situation, aussi anodine soit-elle, et se met dans la tête de durer jusqu'aux dernières cases. Du coup on ne peut jamais prévoir comment va se terminer l'histoire. En ce qui concerne le dessin, Dodier a la main lourde sur la gomme à laquelle seules les ombres et les contours épais semblent échapper ; on est loin de la floraison de détails de *L'ombre qui tue*, le premier album de Jérôme.

GLÉNAT

Comme tous les mois, Glénat nous fournit sa provision de mangas. En plus du mensuel Kaméha et des bimestriels Dragon ball et Ranma 1/2, on peut désormais trouver les recueils Kaméha (trois magazines regroupés) et les aventures de Sailor moon en format de poche, que nous vous détaillerons dans un prochain numéro.

Orion

T2

Par Masamune Shirow



Parallèlement à la parution de l'excellente série SF *Apple seed* du même auteur, on peut découvrir *Orion*. Honnêtement, je l'avoue, je n'ai rien compris à cette bande dessinée. En fait l'auteur réinvente totalement un univers avec ses lois naturelles ou magiques et ses dieux. Il se paye même le luxe de fournir des annotations scientifiques ou historiques complètement fantasmagoriques en bas de page. Bref, *Orion* n'est pas de la SF, de l'aventure, du karaté ou je ne sais quoi d'autre, *Orion* est le dessin de l'architecture d'un autre monde. *Orion* est typographie et graphisme, le signifiant y est plus important que le signifié. Si l'on devait comparer *Orion* à un style littéraire, on ferait volontier référence aux catalogues Letraset des typographes, une suite de symboles qui ne veut rien dire (un peu comme les panneaux de lettres des ophtalmologistes) mais qui est joli à regarder.

Le numéro précédent comportait quelques petites erreurs...
Vent d'ouest :
Alone in the dark, Prisoners of ice, Le goût de sulfure.
Glénat :
Le grand défi.
Dargaud :
La maison du docteur Boogie.

Captain'book
Carole de Landstheer

Haine !



1993 sonne le glas d'une prose de bon ton entérinée par le petit *Bescherelle* maudit de notre adolescence. L'auteur, Medhi Bellaj Kacem, éructe en permanence à la gueule polie et contenue de notre société chloroformisée. Sa révolte parcourt son œuvre, semblable à un scalpel qui découperait anarchiquement des corps avachis et puant le conformisme. Sur 136 pages, MBK vomit sur nos "*existences de cartes magnétiques ou d'appareils électro-ménagers*". Le texte, à la mesure de sa haine, est proche de la convulsion, du spasme bilieux, de la fiente. *1993* défèque en tous sens et rapporte le voyage nauséabond d'un SDF "*longeant les vitrines le ventre creux*" dans un monde qu'il voudrait faire saigner. "*Ce qui définissait le mieux ce monde était son absence d'événements, ou plutôt l'inanité des événements qui y survenaient... en clochardisant, en fouillant égouts et poubelles, en renonçant à toute dignité et à tout respect de moi-même comme des autres, tout redevenait réel, tout ce que je sentais auparavant vide de sens paraissait renaître à mes sens...*". Un style explosif, parfois obscur pour crier la rage d'un jeune auteur de 21 ans comparé à Lautréamont ou encore Aragon. *1993*, éditions Tristram, 90 francs, 136 pages.

Ciné Dream
par Mister B.

ROBERT REDFORD

Quiz show

Américain, (2h10) avec Ralph Fiennes, John Turturo, Rob Morrow, Paul Scofield.

Le nouveau film de Robert Redford dénonce un scandale qui a remué les Etats-Unis des années 50. Période trouble -entre le maccarthysme et la guerre de Corée- qui correspond à la fin d'une ère d'insouciance. Un homme est devenu une star de la télévision. C'est Charles Van Doren,


Robert Redford et ses acteurs.

"l'Elvis Presley des intellos". Chaque semaine, en direct, il participe à un jeu de culture générale et il étonne le pays par ses connaissances. L'audience frôle les 85%. Jusqu'au jour où l'on s'aperçoit que le jeu est truqué. Le grand mérite de Redford est de n'avoir pas réalisé un film lisse où tout serait mis à plat. Il a laissé une part de mystère aux personnages. L'enquêteur intègre (Rob Morrow, une révélation) est à la fois fasciné par l'argent et par la culture de Van Doren. Ce dernier (remarquable Ralph Fiennes, découvert dans le rôle du nazi de *La liste de Schindler*) accepte les magouilles parce qu'il a une revanche à prendre sur la forte personnalité de son père. Il y a beaucoup de cruauté dans les scènes finales, à l'issue du procès. Un excellent réquisitoire sur la société du spectacle !

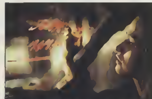

Ralph Fiennes incarne le joueur dont l'érudition défraya la chronique.

BERTRAND TAVERNIER

L'appât

Français (1h55), avec Marie Gillain, Olivier Sitruk, Bruno Putzulu, Richard Berry.

C'est un fait divers authentique qui a inspiré ce film. Aidé d'un ami, un jeune garçon utilisait sa petite amie comme "appât", afin de s'introduire chez de


L'émouvante Marie Gillain.

riches bourgeois et les dévaliser. Leur mobile : réunir assez d'argent pour partir aux "States" afin d'y faire fortune. Plusieurs coups tournent mal. Les voyous doivent "achever" leurs victimes. Ils feront preuve de tant de maladresses qu'ils finiront par se faire arrêter. Bertrand Tavernier a été ému par le cas de ces jeunes, totalement déconnectés de la réalité. Il a multiplié les détails destinés à nous prouver que c'est l'environnement qui les a fait dérailler. Pas un briquet qui ne soit un Dupont, pas un stylo qui ne soit un Montblanc. Et quand on allume la télé, c'est pour voir des jeux débiles où l'argent est facile. Les comédiens (Marie Gillain en tête, qu'on avait déjà remarquée auprès de Gérard Depardieu dans *Mon père, ce héros*) sont remarquables. Mais tant d'inconscience, tant d'horreur, finissent par faire de *L'appât* un film ambigu, qui crée un vrai malaise.


Le trio meurtrier : Olivier Sitruk, Marie Gillain, Bruno Putzulu.

EGALEMENT À L'AFFICHE

• Drop zone

John Badham
Américain, (1h42), avec Wesley Snipes, Gary Busey, Michael Jeter, Yancy Butler.
Amateurs de cinéma d'action et de sensations fortes, ne manquez pas Drop zone.



Apparemment, le scénario est celui d'un polar : un super technicien en informatique, capable de pirater n'importe quel programme, est l'enjeu d'une guerre entre la police et une bande de truands. Mais voilà : les truands sont des as du "skydiving" : ils voltigent dans le ciel ! Clou du film : une prise d'otages à bord d'un Boeing 747 et des séquences de sauvetage en plein vol à couper le souffle !

• Prêt à porter

Robert Altman
Américain, (2h), avec Kim Basinger, Lauren Bacall, Sophia Loren, Marcello Mastroianni, Anouk Aimée, Ruppert Everett...
Le titre de ce nouveau film est éloquent : on devine quelle sera la cible du plus caustique des cinéastes US. Est-ce le déracinement (l'action se passe à Paris) ? Ou l'urgence dans laquelle s'est déroulé le tournage (il a fallu coller au calendrier des défilés de mode) ? On est un peu déçu par Prêt à porter, film répétitif, clownesque, foutraque jusque dans la mise en scène, habituellement si élégante. Reste la superbe idée du défilé final, juste avant un enterrement qui remet en place tous ces guignols.

Suivez-nous et entrez dans la légende... Nous vous proposons ce mois-ci un petit voyage dans le passé, avec l'évocation des groupes qui sont devenus des mythes, sans oublier les tests de notre sélection démos du mois.

Vincent Oneto

Entrez dans la légende

Pour débuter notre grande saga consacrée aux groupes français de démomakers, nous allons aujourd'hui nous remémorer les grands groupes qui ont contribué à développer le monde des démos. La plupart d'entre eux, français ou européens, n'existe plus, mais ils sont rentrés dans la "légende" et tout le monde se souvient encore de leur nom.

D'abord, on trouve les grands groupes internationaux, dont certains avaient une division en France, et qui ont produit une ou plusieurs grandes productions (que tout bon collectionneur de démos se doit de posséder) mais qui malheureusement ne sont plus de ce monde...



Anarchy : un très grand groupe, beaucoup de productions, toutes de très bonne qualité (par exemple *3D-démo I* et *II*). Une division française remarquable, avec des membres comme Nhp et Bkh, Titan. Quand le groupe s'est cassé, quelques membres ont fondé Lemon, d'autres ont quitté la scène.

Razor 1911, leur meilleur titre : *Voyage*. Le groupe s'était reformé il y a quelque temps, mais plus de nouvelles depuis.

Pur metal coders : on se souviendra surtout de leurs séries *Alpha* et *Omega*. Il y a même eu une division française pendant un moment.



Budbrain : bien sûr, leurs *Mégadémos I* et *II* sont incontournables ; ce sont pratiquement les premières démos qui offrent autant d'humour, sans pour autant négliger la qualité.



Kefrens : qui ne connaît pas Kefrens ? Dans les premiers temps, toute une série de mégadémos, sans oublier la magnifique *Desert dream*. L'équipe de la *Desert dream* fait actuellement partie du groupe Polka brothers.

Phenomena : leur grand hit, *Enigma*, avait vraiment marqué son époque. On se rappelle aussi l'existence d'une division française de ce grand groupe.



Red Sector Inc. : tout comme Kefrens, ils ont produit toute une série de mégadémos dans les premières années de l'Amiga. Ils se sont ensuite regroupés avec Tristar, pour former Trsi, un groupe encore très actif maintenant.

Dragons : un groupe purement français, qui nous avait épatés avec leur démo *Copper master*. Il existait également en France des sections de grands groupes de démomakers, et qui ont eux aussi réalisé de très belles choses. Ces sections n'existent plus, alors que le reste du groupe, lui, est toujours actif. C'est la cas notamment de :



Alcatraz : les recordmen de la démo la plus longue : *Odyssey*. C'était aussi l'ancien groupe de Moby.

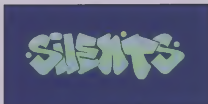
Digital : beaucoup de bonnes démos dans le passé, comme la *Lethal exit* de la part des Français, qui ont ensuite rejoint le groupe Complex (puis Bomb).

Complex : une magnifique production à la Saturne party II : *Real*, puis ce fut la création du groupe Bomb.

Agenda

- **La Saturne party III**, du 15 au 17 avril 1995, au Parc floral de Paris (Porte de Vincennes). Une très grosse party, beaucoup de moyens, dei compétitions sur Amiga, Pc, Falcon, C64 et aussi sur Vidéo VHS. Plus de 200 000 FF de prix redistribués. Pour tout renseignement : Stéphane Vasseur, 23 bis rue des Beaux-Regardt, 77450 Esbly, tel : (1) 64 34 31 69.

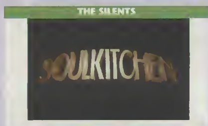
- **La G.A.S.P.**, organisée par les groupes DreamDealers et Eremation, aura lieu cet été, à Montpellier. Pendant quatre jours, dans une salle de 20 000 m^2. Et ce sont plus de 120 000 FF de prix qui récompenseront les vainqueurs des compétitions sur Amiga, Pc, Falcon et Vidéo. Pour plus d'informations, contacter : Napoleon / DreamDealers, BP 56, 13153 Tarascon cédex.



The silents : comme Anarchy, The silents a produit vraiment beaucoup de démos, avec une division française solide : Performer, Audiomonster, Hof...
Movement : un groupe principalement français et hollandais, avec surtout beaucoup d'intros de la part des Français qui se sont depuis regroupés avec Melon.

Soulkitchen

THE SILENTS



Code : Crush et Ricky
Musique : Scortia
Graphisme : Dize et Designer

Silents Dk, un nom de groupe mythique (souvenez-vous de la *Hardwired*...), mais ce sont ici de tout autres membres qui nous proposent leur création, qui s'est classée à la



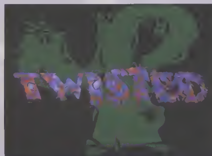
quatrième position de la Party IV. Tout commence par une animation (comme dans presque toutes les démos actuelles), puis des effets classiques de roto-zoom, de dots qui se transforment, ou bien actuels, comme un anneau ombragé selon la méthode de Gouraud. L'ensemble manque quand même de consistance et de vitalité, cette quatrième place se justifie sûrement plus à cause du nom du groupe que de la démo en elle-même. Trackmo en deux disks, pour A1200.

Twisted

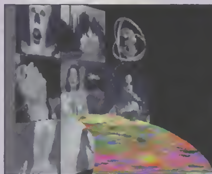
POLKA BROTHERS



Code : Gargoyle
Musique : Slide
Graphisme : Pixie, Slide, Colin et Vandrup



Cette démo a, elle aussi, participé aux compétitions de la Party IV, mais dans la catégorie "Wild Compo" (c'est-à-dire des démos qui ne rentraient pas dans les autres catégories, à cause de leur configuration machine). Une démo très rythmée, bien en accord avec la musique qui l'accompagne, et qui nous fait découvrir un bon nombre de nouvelles idées, parmi lesquelles un écran composé de neuf animations simultanées. Trackmo en quatre disks, nécessitant une machine AGA et 4 Mo de Fast.



Unexpected

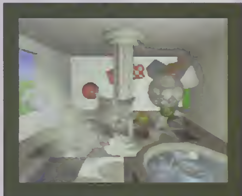
STEROID



Code : Codex, Sipi et Robin
Musique : Griff
Graphisme : Neon, Meltdown, Abstract, Delta MC, TeeVann/Rebels et Rendall/Impulse



Steroid est un nouveau groupe hongrois, dont on devrait entendre reparler prochainement, vue la qualité de cette première production. Ils nous démontrent dans cette production qu'ils sont capables de faire tout ce



que l'on réalise actuellement dans les démos : un cube mappé en 4 096 couleurs, des transforming-dots, un méga-scrolling, ou bien encore un voxel. Et bien sûr, pour finir, une petite animation en raytracing. Démo en deux disks pour A1200, installable sur disk dur.

Je suis bien déprimé ce mois-ci ! La Saint Valentin est terminée, et la Dreamette ne m'a pas élu, pour la deuxième année consécutive, à la première place dans son cœur. Pour me consoler, il a bien fallu que j'aille trouver quelque réconfort auprès de mon domaine public préféré ! Au moins, il m'est fidèle... et puis ça fait longtemps que ça dure, notre histoire, entre lui et moi.

Stéphane Anquetil

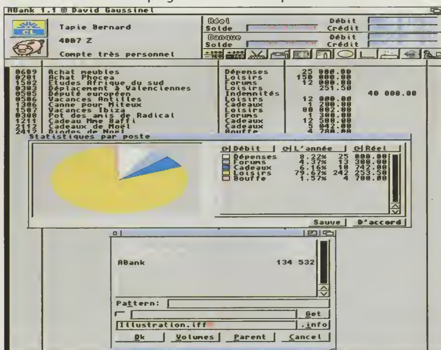
"Comment gérer votre budget ?"

ABank



ABank est un utilitaire connu : il permet en effet de gérer n'importe quel compte bancaire (carte bleue, chéquier, livret, etc.) de manière simple et efficace. La démo de la première version vous a été proposée sur la disquette de Dream n° 9, l'été dernier. Déjà, la version 1.02 corrigeait bien entendu les petits défauts de jeunesse : impression globale, camembert... Mais cette version 1.1 apporte des innovations impressionnantes pour un programme en *Amos* : l'écran se comporte désormais comme un écran Intuition normal. On peut baisser l'écran du *Workbench* et voir l'écran d'*ABank* en dessous. Mieux, des requêtes ReqTools font désormais leur apparition, ce qui vous apporte les requêtes de fichiers, de palette et de texte qui vous sont familières. Cette utilisation des requêtes de la ReqTools.library a été possible grâce à l'extension *Amos pro* "Amok" de Franck Roumy développée spécialement pour *ABank*. Au niveau des fonctions du programme lui-même, la sauvegarde avec *Backup* fait son apparition. C'est-à-dire qu'un fichier .Bak reste en double à chaque sauvegarde. Autre fonction à ce niveau : le cryptage. Les indiscrets ne pourront plus regarder vos comptes cachés en Suisse. A propos de Suisse, d'autres logos de banques européennes sont disponibles. D'ailleurs *ABank* et ses documentations sont en français, allemand et anglais. Un scriptInstaller très bien fait permet de choisir sélectivement langue, logo, interface, icônes... Enfin, avec un fichier de préférence, une foultitude d'améliorations a été apportée à l'ergonomie du programme. La possibilité de reprendre les postes d'un compte sur l'autre n'est pas la moindre. De plus, on peut désormais sauver les camemberts en IFF, premier pas d'un système de graphiques plus complet... Au chapitre des regrets, l'absence d'un système de prélèvement/versement automatique, ainsi que le fait que toutes les fenêtres ne soient pas encore "système" (support du couper-coller) et l'absence de préférence de mode écran dû à *Amos*. *ABank*, déjà novateur dans son domaine, confirme par cette version 1.1 attendue, sa place de leader. Faites vos comptes !





Abank, ça banque illico !

RÉFÉRENCES

Kesako ? : gestion bancaire
Nom : ABank
Auteur : David Gaussinel
Version : 1.1
Configuration : Wb 1.2 et plus
Statut : shareware 100 F
Source : Afiv, Orion, ou chez l'auteur : 18 rue Fénelon 24200 Sarlat

"Comment lister les fontes ?"

Cachefont

Ce programme est lui aussi si utile que vous ne pourrez plus vous en passer. Vous savez qu'à chaque requête de fonte (police de caractères), l'Amiga fait un accès disque sur tous les disques assignés à Fonts:. Cela peut prendre du temps si vous stockez beaucoup de fontes sur une disquette dédiée ou plusieurs tiroirs de votre disque dur. Avec *CacheFont*, la liste de vos fontes apparaîtra instantanément. Grâce à une instruction, MakeFontList, on crée un fichier dans le répertoire Fonts : CacheFontData/ qui contient toutes les informations utiles à *CacheFont* qui lira ce fichier à chaque appel d'une requête de fonte. *CacheFont* est une simple instruction qui s'installe ou s'enlève aussi simplement que l'on tape son nom et qui sera autant utile aux adeptes des disquettes que des disques durs.

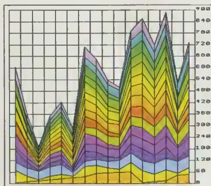
RÉFÉRENCES

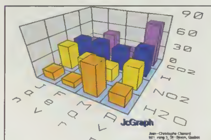
Kesako ? : cache pour lister les fontes
Nom : Cachefont
Auteur : Adam Dawes@2:441/93.5
Version : 1.1
Configuration : 2.0+
Statut : libre
Source : Aminet

"Reprendras-tu du camembert"

JCGraph

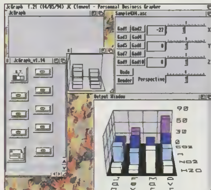
JCGraph occupe un vide logiciel de l'Amiga dans le domaine des graphiques de présentation d'affaire (à part *Charts & Graphs*, un commercial plus complet importé par VitePro). Construit uniquement dans le but de représenter les données sous forme de camemberts, barres, lignes, barres 3D, plans, piles, etc., ce n'est ni un tableur ni un logiciel de dessin. Il permet par contre la rotation en X, Y, Z autour du graph ainsi créé, avec un contrôle de la perspective (très marquée ou isométrique). Gros avantage : la sortie aux formats PostScript encapsulé (prêt à imprimer, *Geo 3D* (*Alladin 4D, LightWave, Vertex*), AegisDraw2000 (format vectoriel) et IFF ILBM. *JCGraph* demande un fichier Ascii en entrée, ce qui est assez pauvre pour rentrer des données.


Je sais grapher.



JCGraph contrôle la perspective.

Heureusement, il y a un port ARexx et tout spécialiste devrait s'en tirer. Par contre, une fois vos données lues, vous pouvez à loisir changer le type de graphique et l'orientation. Parmi les 26 types possibles, on regrettera l'absence de camembert en 3D avec l'épaisseur. Sinon, la plupart des représentations sont présentes, avec quelques originalités en plus. La sortie est de grande qualité. J'ai testé la compatibilité du format IFF-DR2D (dispo mais non-documenté !) en l'important sous *Art expression*, le logiciel de dessin vectoriel de SoftLogik : IM-PEC-CA-BLE. La sortie IFF (qui produit des parasites sur machines AGA) est décevante : une simple capture d'écran qu'il faudra retoucher. Ce n'est pas le seul défaut de *JCGraph*. L'interface est assez lente sous ECS, il vaut mieux avoir un 68020+. Il faut savoir que ces défauts ne seront probablement jamais corrigés : l'auteur a arrêté le développement de son programme par manque de temps et d'argent (pas assez d'utilisateurs enregistrés de son programme !). Comme quoi le DP n'est pas forcément merveilleux. Cependant, *JCGraph*, maintenant distribué en version non-bridée, pourra vous dépanner pour la réalisation de graphiques.


Elaborez toutes sortes de graphiques.

RÉFÉRENCES

Kesako ? : traceur de tableau
Nom : JCGraph
Auteur : Jean-Christophe Clément
Version : 1.13
Configuration : 1.3 + 1,5 Mo RAM. 2.0 et carte accélératrice conseillée
Statut : shareware
Source : Cam n° 969 (merci à Fds)

"Voulez-vous faire votre cinéma ?"

Movie Data base et MovieMui

MovieMui est un programme qui permet de naviguer/rechercher à travers l'immense base de données sur le cinéma *MovieDataBase* disponible sur Usenet. En fait, la distribution sur le CD *Aminet 4* inclut toutes les archives nécessaires. Après une installation qui ne se fera pas en moins d'une heure, et nécessitera 40 Mo de libre sur votre



Il a cliqué partout !

disque dur..., vous aurez droit à : 20 Mo de listes Ascii, 20 Mo de données liées. Vous pourrez effacer les listes. Mais une fois cela fait, il vous faudra encore installer le package *MuiUser* (*Magic User Interface* ; librement distribuable) afin que *MovieMui* puisse fonctionner. Après, le pied total : 36 000 films. Vous pouvez faire des recherches sur les films, les séries, les acteurs, les actrices (même Sophie Marceau, hein David ?), les producteurs, les metteurs en scène, les scénaristes, les compositeurs, les directeurs de la photo, les costumes, etc. Le fin du fin, c'est de pouvoir enchaîner la recherche d'un film sur son acteur principal, ou bien sur un autre de ses films, sur sa partenaire... Une distribution incontournable pour tous les fans de cinéma... qui ont un gros dur !

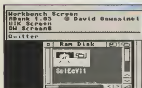
RÉFÉRENCES

Kesako ? : base de données cinéma
Nom : Movie Data Base et MovieMui
Auteur : André Bernhardt
Version : 3.0a
Configuration : 2.0 ; 2Mo RAM, 37 Mo disque dur !
Statut : freeware
Source : CD Aminet 4, Orion

"Comment naviguer d'écran en écran ?"

SelEc

SelEc permet de naviguer rapidement entre les écrans déjà ouverts. A l'inverse des autres programmes de ce type, son utilisation est tellement simple et intuitive que l'on se demande pourquoi ce n'est pas comme ça d'origine. En effet *SelEc* utilise le bouton de cycle déjà présent sur tous les écrans ouverts, mais avec le bouton DROIT de la souris. Alors, un menu apparaît, listant les noms de tous les écrans ouverts. Il ne vous reste plus qu'à relâcher le menu sur l'écran désiré pour vous y retrouver sans autre forme de procès. *SelEc* supporte *MagicMenu* et seul *DPaint*, qui n'a pas un écran standard, voit ses menus changer de couleur.



Il est très SelEc !

RÉFÉRENCES

Kesako ? : commodité
Nom : SelEc
Auteur : Franck Roumy Vallon des Oiseaux 21, rue de la Bretonnière 14320St-André sur Orne
Version : 1.2
Configuration : 2.0+
Statut : libre
Source : BBS Ramses

"Voulez-vous cacher vos disquettes ?"

SmartCache

SmartCache est un programme qui patche le trackdisk.device pour fournir un système de cache sur les cylindres de tous vos lecteurs de disquettes. Vous n'avez pas compris ? Moi non plus. Par contre, j'ai testé. Cela accélère considérablement la lecture/relecture de vos fichiers sur disquettes au prix de la consommation mémoire. A tel point que si vous avez assez de mémoire Fast, la diode du lecteur de disquette finit par ne plus s'allumer ! *SmartCache* est programmé en *Asssembleur*, pèse 3,22 kilo-octets et se lance quand on veut à partir du Workbench.

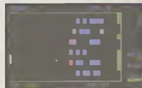
RÉFÉRENCES

Kesako ? : cache pour disquette
Nom : SmartCache
Auteur : Thomas J. Czarnecki
Version : v1.77a
Configuration : OS 2.04 minimum (ou 2.1 pour la localisation)
Statut : librement distribuable
Source : 3526 Republic Avenue Racine, WI 53405-3856

"Et si on jouait ?"

Poing

Poing est un casse-briques tout comme *MegaBall*, mais n'a rien en commun. *MegaBall III* est facile, coloré, avec beaucoup d'effets. *Poing 2.2* est plus original. Il est tourné à 90° : la raquette monte ou descend à gauche. Le but n'est pas de casser toutes les briques mais d'accéder au côté droit du tableau, et de taper suffisamment sur le champ de force pour qu'il cède. Alors vous accédez au prochain tableau à droite. Si ensuite vous perdez la balle, elle traverse tous les tableaux à gauche, vous donnant à chaque une chance de la rattraper !!! Autre ori-



Pas pong, Poing !

ginalité, la musique pendant le jeu est générée aléatoirement parmi 128 pistes sur deux voies stéréo. C'est compliqué mais jubilatoire. Les autres voies sont réservées aux bruitages qui font vraiment jeu vidéo. Des oscilloscopes synchronisés avec la musique apportent un peu de superflu dans les 56 lignes inférieures. Car hormis cela, les graphismes sont très sobres et vous laissent vous concentrer sur le jeu, particulièrement difficile. Les bonus sont plus nombreux dans cette nouvelle version, mais surtout le jeu se fait dans un mouchoir de poche : nettoyez votre souris et arrêtez le café ! *Poing* est parfaitement multitâche (faites Amiga-N pour revoir le Workbench) et ne prend vraiment pas beaucoup de Chip. C'est en quelque sorte le casse-briques des experts. A noter que cette version 2.2 résout le problème du son sur A4000.

RÉFÉRENCES

Kesako ? : casse-briques horizontal
Nom : Poing
Auteur : Paul van der ValkFido : 2:281/614.3
Version : 2.2
Statut : libre
Source : Aminet, Orion, Afiv

Tetrys 95

Je tiens à remercier l'association Crayon X qui nous a fait parvenir une version COMPLETE pour Dream. Les auteurs ont tenu également à corriger rapidement les défauts que j'avais relevés avant la parution de cet article. Bravo ! *Tetrys 95* se pose d'emblée comme le remake de *Tetris* digne de la dernière génération d'Amiga : plus de couleurs, plus de sons ! De fait, il utilise la haute-résolution (640x256) avec plus de 500 couleurs à l'écran. Le son est présent soit par musiques d'ambiance (neuf modules *Protracker* qui sont présents dans un répertoire dédié, et que l'on peut donc remplacer par ses préférés) soit par bruitages (non testé). Le design, à base de logos en images de synthèse (lettres extrudées avec mapping de texture) aurait pu être poussé dans cette voie jusqu'au bout, à l'image de la superbe animation de choix de type de jeu. Cependant, les graphismes des pièces sont colorés et le décor boisé sympathique. Le jeu offre cinq modes différents Classic, Super classic (5 nouvelles pièces), Fantasy (9 bonus : goutte d'eau à faire tomber dans une case-récipient, multiplicateur de bonus en deux parties à recoller, tir sur cases, trident qui élimine deux colonnes, triangle qui élimine une pièce, jackpot, dynamite à exploser avec une allumette...), super fantasy (nouvelles pièces avec les bonus), et enfin junior. Le jeu possède des préférences sauvées (fonds, musiques...) et des listes des meilleurs scores pour chaque mode. *Tetrys 95* supporte le joystick et le clavier ainsi qu'un mode deux joueurs original où chacun pose une pièce à son tour pendant le même jeu : la guerre totale pour finir une ligne et remporter les points ! La fluidité du jeu grâce à la programmation en assembleur, ainsi que l'occupation des 2 Mo de mémoire graphique par les sons et graphismes justifie l'impossibilité de conserver le multitâche. Ceux qui veulent compiler en "tétrisant" ont déjà leur *Tetris* sur le Workbench. *Tetrys* existe en une version disquette autonome ou une version à installer sur disque dur avec *Installer*. Le jeu restitue le système en quittant. On appréciera au passage le fondu au noir de l'écran qui se déclenche tout seul ou à la pause et la possibilité d'inclure ses propres fonds de jeu grâce à un petit utilitaire (non testé) car ceux fournis sont plutôt bâclés.



Tetrys 95, le remake de Tetris.

Parmi les petits défauts, on notera :
- un titre qui sera démodé l'année prochaine ;
- l'absence de Double-PAL pour compatibilité avec les écrans VGA ;
- la pièce suivante (next) n'est pas visualisée correctement et on ne peut l'enlever. Le jeu en "Classic" est un peu lent dans les premiers niveaux et la zone de jeu trop large : trop facile !

Tetrys 95 est une superbe réalisation Amiga-Only, avec de nouvelles idées et une ergonomie digne d'une qualité commerciale. ■

RÉFÉRENCES

Kesako ? : Tetris AGA
Nom : Tetrys 95
Auteur : François Lavialle et Denis Turco
Version : complète
Configuration : A1200-A4000
Statut : shareware 100 F
Source : Crayon X, 46 rue d'Arsonval Bt B 69800 Saint Priest

DREAM TOP

Y'en aura pour tout le monde au menu du labo de ce mois-ci : la carte accélératrice M-Tec T1230, pour que votre A1200 passe à la vitesse supérieure, le package OS 3.1, Aura pour les mélomanes, Démo maniac pour les démomakers en herbe... et j'en passe. Tournez vite les pages de ce labo décidément très en forme !

L'A1200 passe à la version 16 soupapes

YANN SERRA

La M-Tec T1230 à 42 Mhz est tout simplement une des cartes accélératrices les plus rapides pour 1200. Logiciels d'images de synthèse et autres gourmandises en calcul n'ont qu'à bien se tenir.

La sempiternelle surface en L des cartes d'extension pour A1200 connaît ici une version bien remplie. Outre l'intérêt esthétique de la chose, on appréciera surtout la valeur des composants fournis. La carte standard que nous avons testée est en effet pourvue d'un 68030, d'un 68882 et de 4 Mo de Ram. Un bel engin que l'on brûle de mettre sous le capot de sa bécane pour voir s'envoler les octets autrefois asthmatiques à la poursuite du premier *LightWave* venu. L'insertion par la trappe ventrale se fait le plus simplement du monde et c'est d'ailleurs tant mieux car une maîtrise de la langue germanique est indispensable pour un quelconque recours au manuel. Une fois démarré, le 1200 se transforme en petit bolide. Les logiciels fournis pour tester le vélocité nouvellement acquise ont quelque peu vieillis et nous avons préféré utiliser notre propre version de *SysInfo*, la 3.23. Les résultats ont été sans surprise, la *M-Tec T1230* multiplie par près de six foix la vitesse du 1200.



La carte M-Tec T1230.

La puissance au service de votre Amiga

Mais justement quelle est donc la vitesse effective promulguée par la carte ? Ici aussi, la documentation pèche quelque peu par son manque d'actualité. En effet, n'ayant pas été changée depuis la version à 28 Mhz, il faudra se reporter à un petit addenda sur une feuille à part pour savoir qu'on tourne désormais à 42 Mhz. Très humoristique, celui-ci précise également que quatorze pages ont été inversées dans le manuel. Petite erreur de jeunesse au désagrément ridicule par rapport à la puissance que fournit la carte. On notera d'autre part la présence d'un quartz à 50 Mhz... Quid ? Ce dernier n'est en fait pas dédié au 68030, mais s'occupe de cadencer à une vitesse supérieure le 68882, co-processeur arithmétique plus puissant que l'ancien 68881 et dédié aux calculs gourmands des logiciels 3D. La surprise vient cependant de SysInfo qui gratifie cette carte d'une vitesse de 45,3 Mhz, soit 7,28 Mips. L'explication d'une telle puissance se trouve dans un hardware particulièrement bien paufiné épaulé par la présence de 4 Mo de Fast Ram. Cette dernière n'est en effet pas soumise aux accès constants des composants graphiques et se voit ainsi dédiée au seul 68030. Un support SIMM lui permet d'être étendue jusqu'à 8 Mo en échangeant simplement la barrette de mémoire. N'espérez cependant pas accélérer vos jeux avec ce type de carte. Ces derniers se synchronisent en effet sur le jeu de composants graphiques internes au 1200, l'AGA. Des exceptions comme les jeux d'échec ou autres, dans des cas où votre ordinateur serait sujet à réfléchir, peuvent cependant trouver un intérêt dans cette nouvelle acquisition que nous conseillons surtout pour les calculs infographiques. ■

M-Tec T1230

En hausse

▲ *Une des cartes les plus rapides sur 1200*

▲ *Un hardware bien pensé*

En baisse

▼ *Le manuel en allemand a un peu vieilli et les pages sont en désordre*

Le système 3.1 sur Amiga

YANN SERRA

Ça y est ! Un package officiel contenant Roms, manuels et disquettes vient de sortir. Vous avez le choix entre cinq versions, chacune dépendant du type de votre ordinateur. Du sang neuf pour l'Amiga



Oui, vous lisez bien… 3.1 !

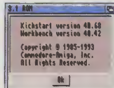
La première étape dans la remise à niveau de votre système est de bien choisir l'upgrade correspondant à votre ordinateur. Il faut en effet savoir que la Rom se présente en deux composants sur A1200 et un seul sur 2000 ou encore que le brochage peut varier entre un 3000 et un 4000. En ce qui concerne le 3000, il est regrettable qu'une disquette d'installation du Kickstart n'ait pas été fournie, cet ordinateur pouvant charger indifféremment son système à partir des Roms ou du disque dès la mise sous tension. Le problème se pose également pour l'Amiga 1000 qui ne possède pas de Rom. Reste la CD-32 pour laquelle il n'existe évidemment pas d'upgrade puisque le système 3.1 y est fourni d'origine depuis le début.

Installons la bête

Nous avons choisi l'A1200 pour notre test. L'installation invalide la garantie car elle implique d'ouvrir la machine et brise ainsi le sceau qui recouvre une vis stratégique. Une fois le capot enlevé (très facile), on fait coulisser le clavier vers l'extérieur. Il s'agit certainement ici du point le plus délicat de notre test, puisque la nappe reliant le bel ensemble de touches blanches à la carte mère est des plus fragiles. Une fois l'opération effectuée et la sueur essuyée sur votre front, on constate que le blindage est suffisamment découpé pour avoir accès aux Roms. Mais bon, n'hésitez quand même pas à l'enlever à son tour pour pouvoir désenclencher plus facilement les deux petites puces que vous allez remplacer. Nous vous laissons découvrir tout seul les sensations extrêmes que vous aurez en essayant d'échanger les composants dans leurs supports, surtout lorsque vous vous apercevrez que lesdits supports ont plus de perforations que le nombre de broches des Roms. Il y a en général plus de peur que de mal. Une fois tout installé, ça ne marche pas. C'est normal, vous avez oublié de reconnecter les fils d'alimentation du lecteur de disquettes ou avez inversé les Roms, rien de bien dramatique.

Attention les yeux

C'est avec un engouement certain que vous voyez au bout d'un moment apparaître le désormais célèbre écran violet avec l'animation de la disquette. Miracle ! Il est bien spécifié Rom 3.1 (version (40.68). Votre disque dur pourra démarrer comme d'habitude et vous n'aurez plus qu'à insérer les disquettes d'installation du Workbench pour bénéficier d'un système d'exploitation flambant neuf. Rassurez-vous cependant, la configuration de votre bureau restera la même, les disquettes n'installant que les nouvelles versions des librairies et autres composantes du WB 3.1. Un répertoire ANCIEN est créé pour sauvegarder votre anciennne Startup-Sequence qui, elle, est modifiée. Au titre des nouveautés, le Workbench peut désormais s'afficher dans des résolutions allant jusqu'à 1 600x1 200 pixels (avec l'aide d'une carte graphique, quand même) et les routines d'affichage ont été réécrites pour un bureau en 256 couleurs enfin rapide. Le format ISO 9660 des CD-Roms est directement reconnu et de nouveaux DataType sont fournis pour lire des formats de fichiers étrangers via *MultiView*. En conclusion on peut dire qu'il s'agit d'une évolution attendue mais pas d'une révolution. La vitesse d'affichage était le gros défaut du système précédent et c'est avec le plus grand bonheur que l'on scrolle les fenêtres sur un fond en 256 couleurs. D'une manière générale, l'ergonomie du Workbench reste strictement identique au système 3.0, mais l'acquisition du 3.1 nous semble incontournable. Sachons évoluer que diable ! ■



Un WB flambant neuf.



Le package avec Roms, manuels et disquettes : faites votre choix.

Amiga OS 3.1

En hausse

▲ *Présence des manuels Amiga Os, Workbench et Arexx complets*

▲ *Affichage enfin rapide en 256 couleurs*

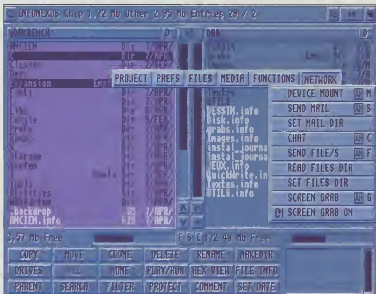
En baisse

▼ *Les Roms, qu'elles soient nouvelles ou anciennes, ont un nombre de broches inférieur à celui des supports*

Info nexus

YANN SERRA

Les gestionnaires de fichiers proposent une alternative aux interfaces du Workbench et du CLI, domaine dans lequel s'est imposé Directory opus par son ergonomie modulable à souhait.

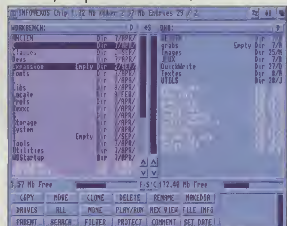


Les menus apparaissent à la position de la souris.

D'une disposition assez classique, les boutons et autres éléments d'*Info nexus* imposent un look quelque peu futuriste dans les tons gris/bleus. On retrouve ainsi une fenêtre pour la source, une pour la destination, des menus de commandes généraux et un panel de boutons de fonction quelque peu restreint. La première nouveauté face au standard établi est une troisième fenêtre située en bas à droite et réservée aux actions définies par l'utilisateur. Pourquoi réserver un tout petit espace pour cela, alors que l'écran entier de *Directory opus* est modifiable au gré et aux délires de l'utilisateur ? C'est là le principal défaut de ce logiciel, il n'est absolument pas paramétrable. Grave erreur, car l'utilisateur qui recherche ce genre d'interface est une personne frustrée par le manque de personnalisation de son Workbench. Lui imposer ici une nouvelle interface aux couleurs tristes et à la disposition par forcément pratique ne relève pas de la solution idéale. Ainsi, pour connaître des informations sur un répertoire, il conviendra d'entrer dans les menus alors que celles-ci sont activées à partir des boutons pour un fichier lambda. Autre exemple, les menus s'affichent à la position de la souris mais leur accès se traduit par un changement des couleurs à l'écran. Plutôt agaçant lorsqu'on sait que ce genre de chose arrive en général dès qu'une erreur se produit. Serait-ce révélateur de la qualité du produit ? Arrêtons de tourner autour du pot. *Info nexus* a trop de parti pris pour être convivial. Le fait d'avoir oublié d'incorporer une fonction telle que le paramétrage de l'interface ramène le logiciel au rang des premiers *Disk master*, ceux qu'on utilisait pour éviter d'être limité en mémoire sous Workbench.

Info ou intox ?

Un menu NetWork est présent. Très solennel, ce dernier se présente comme l'outil unique au monde qui permet de discuter en réseau et de travailler sur des fichiers à distance. En fait, si vous êtes connecté à d'autres personnes, votre Workbench montera vos correspondants comme unités logiques (AUX:, par exemple) et aussi bien *Info nexus* que *Directory opus* les reconnaîtront et les utiliseront comme s'il s'agissait de disques. Par le biais de commandes externes on pourra même discuter avec les autres utilisateurs. On se demande pourquoi une fonction si peu utilisée est incluse d'origine alors qu'*Info nexus* ne sait même pas archiver des fichiers tout seul. Dans le menu Fonction, il est possible de formater une disquette, mais bien que le lecteur désigné soit le PC0, on ne peut pas créer de disquette au format MS/DOS... Les menus Media, Files et Pref ne servent pas à grand chose si ce n'est à configurer de manière un peu compliquée la façon de lire, d'écrire et d'afficher les fichiers. Il existe par contre un bouton avec deux flèches sur la barre du titre qui, lui, ne sert à rien du tout. S'il est possible d'imprimer le catalogue par le biais du menu Project, il faudra en revanche rajouter sa propre commande dans la longue liste des fonctions DOS manquantes, la fameuse troisième fenêtre, pour imprimer le contenu d'un fichier. Pour finir, rappelons qu'il existe un logiciel nommé *DirWork* qui, LUI, reprend le fonctionnement de *Directory opus* et qui est, LUI, dans le domaine public ! ■



Des couleurs bien tristes.

Le mois prochain la rubrique Labo testera entre autres, la carte Squirrel de Cuda informatique. Le Squirrel est une interface PCMCIA permettant de relier à l'Amiga 1200/600 plusieurs périphériques SCSI (disque dur, lecteur CD, Syquest...).

Info nexus

En hausse

▲ *Prend peu de place sur le disque dur*

En baisse

▼ *Esthétique plus que douteuse de l'ensemble*

▼ *Fonctions limitées, manquantes ou inutiles*

▼ *Configuration de l'interface impossible*

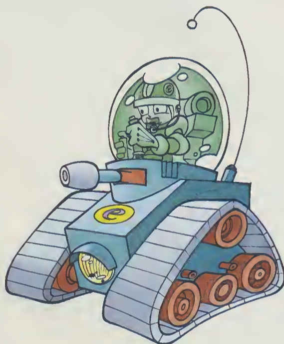
ATurbo 1228

Une petite erreur s'est glissée dans le test de la carte accélératrice *ATurbo 1228* le mois dernier. Cette carte n'était pas du tout une carte M-Tec comme nous avions pu le dire à l'époque, mais une carte Archos. Nous nous excusons donc, aussi bien auprès des lecteurs qui auraient voulu en faire l'acquisition, qu'auprès d'Archos, le distributeur officiel de cette carte en France. Rappelons que cette carte est équipée d'un 68020 à 28 MHz, d'un emplacement pour des SIMMs 32-bits standards (jusqu'à 8 Mo) et d'un emplacement pour coprocesseur, avec ou sans



L'ATurbo 1228 booste votre Amiga.

oscillateur dédié. Les tests parlent d'eux-mêmes : des accélérations foudroyantes jusqu'à 4 fois la vitesse d'un 1200 ! Une carte efficace, bon marché (moins de 2 000 francs avec 4 Mo) et bien entendu disponible chez Archos, Verrières Le Buisson.

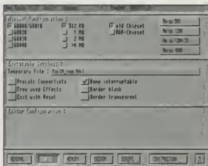


Démo maniac, le test

VINCENT ONETO

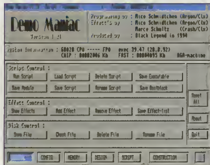
Vous aimez regarder les démos ? Vous aimeriez bien en faire vous aussi, mais vous n'y connaissez rien du tout à la programmation ? Alors, Démo maniac est fait pour vous !

Ma spécialité étant les démos, je me suis naturellement proposé pour tester ce tout nouveau produit, pour en apprécier correctement la qualité et l'utilité. Et bien



L'écran de configuration de l'Amiga utilisé et de la démo.

figurez-vous que j'ai été très agréablement surpris par *Démo maniac*. En effet, on est très loin du *Rsi-Demomaker* qui était sorti il y a quelques années déjà, et qui finalement ne permettait pas de créer des



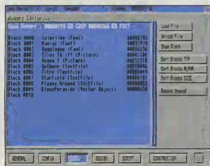
L'écran principal de Démo maniac.

démos très poussées. Bien au contraire, grâce à *Démo maniac*, vous pourrez réaliser rapidement des démos et présentations qui tiennent la route, et que vous montrerez très fièrement à vos amis. *Démo maniac* tourne correctement sur toutes les configurations Amiga, du 500 au 4000, quelle que soit la configuration mémoire. Et vous pourrez l'utiliser aussi bien à partir des disquettes, ou bien l'installer sur votre disque dur. A la base, vous n'avez qu'à sélectionner des effets, les paramétrer à volonté, choisir les fichiers textes, images et modules à utiliser, et tout ceci au travers de menus entièrement gérés à la souris.

Construction d'une démo

Le premier niveau de l'élaboration d'une démo est ce que l'on appelle la construction d'une "pattern". Vous pouvez créer autant de patterns que vous le souhaitez. Chaque pattern peut comporter jusqu'à six effets (en plus du son) et représente en fait une des parties de la démo. Vous choisissez les effets un par un parmi une liste assez complète (et qui peut être étendue par la suite), et pour chacun vous réglez ses propres paramètres (très différents suivant l'effet choisi). Dans la plupart des cas, on peut ajuster la vitesse de l'effet, les couleurs, les angles de rotations... A tout moment, vous pouvez tester votre pattern pour voir ce que cela donne (et ainsi le configurer à votre goût). Les effets fournis avec le logiciel sont très divers : afficher une image, jouer une animation, faire un scrolling, faire tourner un objet en 3D... A propos du son, vous avez le choix entre jouer un module (le format *Protracker* et ses principaux dérivés sont acceptés), ou bien des effets sonores (que vous pourrez synchroniser avec vos effets). Une fois que vous aurez développé quelques patterns, il vous faudra les assembler pour donner un peu d'unité à votre démo. Ainsi, vous allez construire un script, qui définira l'ordre de passage de vos différentes patterns, et éventuellement de rajouter des boucles dans votre production. Ajuster bien tout cela comme il vous plaît, et ensuite vous pourrez sauvegarder votre travail sous la forme d'un fichier exécutable, ou bien encore mieux de le rendre bootable directement sur une disquette. Si vous souhaitez vous aussi, créer vos propres démos très rapidement et surtout très facilement, alors n'hésitez pas à vous le procurer (pour cela, c'est simple, il suffit d'aller voir en page 75 dans la Dream's Bootik). Certes, vous ne rivaliserez pas tout de suite avec les grands groupes de démomakers, mais ce logiciel aura déjà de quoi vous épater, vous et votre Amiga. Et rendez-vous à la rubrique "En pratique", page 64 pour un exemple d'utilisation de *Démo maniac*. ■

L'écran de construction des patterns.



Gestion des fichiers de données en mémoire.

Démo maniac

En hausse

- ▲ *La facilité d'utilisation*
- ▲ *La gestion de la mémoire*
- ▲ *La création de disks auto-bootables*

En baisse

- ▼ *Pas de fichier d'exemple*
- ▼ *Logiciel et notice en anglais*

Une **Aura** incroyable !

NICOLAS FOURNEL

Aura représente la dernière génération de cartes sonores sur Amiga. Avec 12 bits de résolution, un logiciel sans faille et un célèbre tracker fourni gratuitement, toutes les chances sont de son côté. Ce sont les voisins qui vont être contents...

Physiquement, *Aura* ressemble à s'y méprendre aux autres cartes d'échantillonnage conçues par MicroDeal (*AudioMaster*, etc.) : boîtier beige en forme de pupitre, connexions (entrées et sorties stéréo) et réglage de gain à l'arrière. Seul le connecteur PCMCIA fait figure de nouveauté et nous rappelle que la carte est dédiée aux Amiga 600 et 1200. Toutefois, si l'on regarde d'un peu plus près, on pourra aussi remarquer parmi les connecteurs la possibilité de brancher la sortie de l'Amiga sur la carte *Aura* afin de récupérer en sortie de ladite carte le mixage des deux signaux : *Aura* + Amiga.



Les effets temps réel ou différé.



La carte Aura aux allures de pupitre.

La documentation, agréable et claire, a été francisée par France festival distribution. Elle contient entre autres un tutorial et un glossaire fort bien réalisés. En plus du logiciel de traitement des échantillons, on trouvera une version spéciale d'*OctaMed* qui gère la carte *Aura*, aussi bien du point de vue de la restitution, que de celui de l'édition de sons 16 bits. D'ailleurs, que les choses soient bien claires à ce sujet : *Aura* est une carte d'échantillonnage et de restitution qui fonctionne en 12 bits, et le logiciel qui l'accompagne peut traiter des échantillons ayant une résolution jusqu'à 16 bits, mais à aucun moment *Aura* ne pourra enregistrer ou vous faire écouter du "vrai" 16 bits.

Une Aura magique

Toujours est-il qu'*Aura* est un package d'une étonnante qualité, principalement grâce à un logiciel aux allures professionnelles. Bien sûr, le programme rend possible toutes les combinaisons de couper-copier-coller, mais il est agréable de constater qu'il ne se contente pas seulement de cet incontournable triumvirat et des autres modifications temporelles habituellement présentes et offre des traitements audionumériques dignes de ce nom dans le domaine fréquentiel. Il est en effet possible d'appliquer des filtres (passe-bas, passe-haut, passe-bande et coupe-bande, avec en prime un "boost" qui, au lieu d'ôter certaines composantes harmoniques, les amplifie) et d'obtenir des représentations spectrales en 3D. Une approche didactique évidente pour comprendre bien des phénomènes sonores est très pratique, par exemple, pour supprimer une ronflette à 50 Hz ou une bande de bruit à 12 kHz.

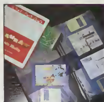
Dream prof



***Résolution** : nombre de bits sur lequel est codé un échantillon. Avec une résolution de 8 bits, on dispose de 2^8=256 valeurs, avec 12 bits, de 2^12=4 096 valeurs et avec 16 bits de 2^16=65 536 valeurs, ce qui permet de suivre au plus près le signal d'origine.*

***Point de split** : touche du clavier (musical) servant de séparation afin d'affecter deux sons différents de part et d'autre.*

Quant aux effets de base, au nombre de quatorze, ils sont très convaincants. On trouve là des phasers, des réverbs, des échos et autres modulations, ainsi que plusieurs autres bidouillages sonores maison, chacun étant paramétrable. Ils peuvent être réalisés en temps réel ou sur un bloc de mémoire, ce qui est rarement le cas dans les autres logiciels. Plusieurs effets peuvent même être associés entre eux dans le menu Mixed FX. On peut noter également la possibilité d'échantillonner et de relire directement à partir d'un disque dur, ainsi que de créer une séquence d'échantillons, ce qui en fait un mini système de direct-to-disk. De plus, *Aura* peut être utilisée à partir d'un clavier MIDI. Il est alors possible de définir des points de split sur le clavier et donc de lui affecter plusieurs échantillons.


Les logiciels.

L'Aura, l'Aura pas...

Aura est un excellent produit, qui supporte aisément la comparaison avec des cartes sons 12 bits plus onéreuses comme l'*AD512* de chez Sunrize. On ne peut toutefois s'empêcher de regretter que celle-ci ne soit qu'en 12 bits : le logiciel reconvertit et gère de toute façon les échantillons en 16 bits et vu les prix maintenant accessibles des convertisseurs 16 bits, mettre le hardware au niveau n'aurait rien ôté au rapport qualité/prix saisissant du produit. Peut-être pour une future version ? ■

Aura

En hausse

▲ *Le filtrage numérique*

▲ *Les effets convaincants*

En baisse

▼ *Absence de Dump MIDI des échantillons*

Réaliser une démo sans une ligne de programmation, c'est désormais possible avec Démo maniac. Tout ce que vous avez à faire, c'est de signaler au logiciel les effets que vous désirez, les paramétrer, et ensuite de les assembler dans un script. Et c'est tout ! Vous n'y croyez pas ? Chargez donc Démo maniac, et vous allez voir de quoi vous êtes capables !

Démomaniac malgré vous !

VINCENT ONETO

Démo maniac tourne sur toute la gamme Amiga, et tout le monde pourra réaliser cet exemple d'application, mais ceux qui ne possèdent pas plus d'un mégaoctet de mémoire auront des difficultés pour l'assemblage final (il faudra alors sélectionner moins de parties).

Nous n'utiliserons que les fichiers de données fournis avec le programme original, à l'exception des textes (qui pourront être créés avec n'importe quel éditeur de textes).

Les patterns

Chaque effet, ou série d'effets, constituera une pattern. Nous allons d'abord développer toutes nos patterns, puis les unir dans un script. A tout moment, vous pouvez contrôler l'avancée de votre travail en cliquant sur "Test pattern". La plupart des effets peuvent varier selon certains paramètres, dont je ne vous donne ici que des valeurs indicatives, mais libre à vous de choisir vos propres valeurs.



Le titre.

Le titre : pour commencer notre démo, il nous faut une page de titre. Sélectionnez "Layer 0", que vous chargez avec l'effet "BlokPrint". Passez dans le menu Memory, et chargez les "Bloks" 1 et 2 avec les fichiers "Maniac.font" et "Titre.txt" (8 lignes de 10 caractères maxi). Retour au menu Construction, et on sélectionne nos fichiers dans "Textpage" et "Your font". Réglez les valeurs : 3 secondes pour "Effect delay", 2 pour "Speed (Frames)" et 0 pour "Between lines".



Les étoiles.

Les étoiles : sur une autre pattern, notre premier effet. On choisit "Stars" pour "Layer 0", et le "Layer 1" contiendra "DotText". Il faut alors charger en mémoire le "Blok 3" avec un fichier texte, à resélectionner dans "Actual textpage". Petits réglages : "Effect delay" vaut 5 secondes et "Speed" en vaut 2. Les autres valeurs peuvent rester par défaut, l'effet est bien sympathique ainsi. On peut aussi, si l'on veut, régler les couleurs pour ses deux effets.

La maison rebondit : troisième partie, troisième pattern. Ici, "Layer 0" reçoit l'effet "Bump" et "Layer 1" est chargé avec "ShowGraphic". Là aussi, il nous faut un autre fichier de données : on charge en mémoire une image IFF, par exemple "Haus.iff", dans le "Blok 4". De retour au menu Construction, on sélectionne cette image dans "Your picture". Réglez "Bump layers" de telle manière qu'il ne reste que la valeur 1.

Le Glenz vector : comme dans toute démo, il nous faut un effet de 3D. Choisissez "Glenz vector" pour le "Layer 0". Nous avons besoin d'un objet en 3D, alors chargez le "Blok 5" en mémoire avec un des fichiers du directory "VectorStuff", par exemple "GlenzDream.dat" (attention, tous les objets ne conviennent pas pour cet

A.F.I.V — LE TOP DU DOMAINE PUBLIC

10 rue de Lépante 06000 NICE
Tél : 93.92.15.00 Fax : 93.13.90.95
Vente sur place
Du Lundi au Samedi

Frais de port obligatoire : 15 Frs (48 heures)
Option recommandé :+15 Frs Règlement par chèque
Contre-remboursement :+70 Frs ou par mandat postal
15 Frs le disk
(ab) signifie 2 disquettes

Pour 5 disks achetées 1 gratuit
Pour 15 disks achetées 5 gratuits
Packs A.F.I.V non-compris

FISH 1 à 1000
CAM 1 à 987
9 Frs La disquette

Utilitaires:

125 DCOPY Célèbre copieur ; marche 1.3 2.0 3.0
146 SPECTRACOLOR Jr logiciel de dessin
236 FILEMASTER Obligé pour la gestion des fichiers (copier, effacer, renomer, etc...)
453 à 458 RADIO AMATEUR Une série de pgrs d'émission, réception ...
708 PROTRACKER 3.15 Meilleur tracker
731 TEXT ENGINE 4.10 Traitement de texte
766 DMS II Sauvegarder vos disk non-dos en fichiers dos
772 LOTO Gagnerez-vous des millions ?
810 DEMO MANIAC Créez vos propres démos
831 DELITRACKER 2.07 C'est le meilleur player de modules Wb 2.0 / 3.0
832 CRUNCHMANIA 1.91t Compression de données
833 AFIV REPARATION Tout pour réparer, restaurer ... wb1.3 wb 2.0 wb 3.0
835 ASTRE 4.1 Astrologie, karma, numérologie, astrologie chinoise ... WB 2.0
837 EASY CALC + Excellent tableur
853 PROWIZARD 2.0 Convertissez vos modul%s
857 RELOKICK 1.4 Beaucoup de bugs retirés ...
858 DEGRADER AGA Quelques logiciels pour dégrader votre 1200 ou votre 4000
859 VIDEOTRACKER AGA Créez vos propres démos AGA
862 SONIC DRUMKIT 2.0 Boite à rythme
863 (ab) MOVIE GUIDE AGA Base de données sur le cinéma (très complet !!)
865 PROCARD ELECTRONICS 1.0 Logiciel de C.A.D. (circuits schématiques)
867 ASSASSINS VIDEO TITLING Consacré aux titreurs, genlock ..
870 (abcde) VOCAL SAMPLE Une série de samples (Chq titre peut être acquit séparement)
878 AMIGAFAX 1.40 Envoyer ou receptionner des fax (Doit posséder modem)
881 DRUM LOOP Une série de sample batterie
885 FINAL WRAPPER Six macros Arexx pour "Final Writer"
886 PROBOARD 1.0b Logiciel de CAD
892 (ab) MAGIC WORKBENCH 2.0d Mise à jour avec de nouveaux icones ..
894 FASTGIF II Viewer d'images Gif Wb 2.0/3.0
902 EFFECTS SONORES # 1 à # 7 Samples pouvant être utilisés comme : bruitage vidéo, instruments, message d'erreur etc... Les disks peuvent s'acquérir séparement.
904 EXOTIC RIPPER 2.25 Ripper les modules ...
905 F1 GP EDITOR 2.04 Editez les pilotes et les voitures (saison 1994 fournie)
950 SID 2 .01 C'est l'"OPUS" du dp (New version).
951 MIDI PLAY 2.21a Player de fichiers midi
917 (ab) S3M PLAYER 2.05b Player de modules au format .s3m (modules PC) Exemples ...
918 (abcde) OBJECTS LIGHTWAVE Excellents
919 METAFORM Tutorial pour Lightwave
137 CANON STUDIO Drivers pour imprimante
920 PANASONIC STUDIO Drivers ...
921 STAR STUDIO Drivers ...
922 SEIKOSHA STUDIO Drivers ..
926 FINAL LABELS Faites vos propres étiquettes (1 Mo minimum)
927 IMAGE STUDIO Véritable petit laboratoire pour traiter les images (wb 2.0 disque dur)
928 SYS1HACK 0.6 & WBGAUGE look d'enfer
929 VIRUS WORKSHOP 4.3 anti-virus avec scan de la mémoire ...
941 POWER CALC 1.51 (non 1.3) Permet de dessiner vos équations mathé. en 2D ou 3D
942 (ab) MUI 2.2 Tout est archivé en LHA
943 BLUFF TITLER (AGA) Titreur en 3d génial !
944 TURBO CALC 2.18e Excellent tableur
945 AGEST 5.0 Gestion bancaire en français
946 STAR VIEW 1.0 Astronomie ...
947 MATH DRILLS Educatif pour apprendre les maths en s'amusant ..
948 ABANK 1.05 (Nlle version) gestion de compte
949 ASTRONOMY 2.1 Logiciel d'astronomie

Slides-shows :

732 (abcd) MANGA SHOW AGA Pour les amateurs de mangas (1200 et 4000)
774 (ab) BORIS VALLEJO 94 Superbes images Ham 8 sur le thème Héroïcs Fantasy ...
888 (ab) GIRLS OF ERIC Voici les héroines des dessins-animés d'Eric Schwartz. Ah ! Rachel ...
889 MORPHY THE MAGICIAN AGA Voici la dernière création d'E. Schwartz : 4 Mo
890 MORPHY THE MAGICIAN Version tout Amiga équipé de 2 Mégas de mémoire
901 GIF BEAUTIES # 1 à # 18 AGA Que de belles créatures pour vous séduire, messieurs ! Vous pouvez acquérir ces disks séparement
924 (abc) LION KING les clip-arts officiels du dessin-animé

Jeux :

701 HIGHT OCTANE Course rallye auto
720 ROAD TO HELL Courses de voitures
807 STRIKE'S N' SPARE Une superbe simulation de bowling ...
823 HIGHT OCTANE EDITOR Voici l'éditeur de circuits avec 4 nouveaux circuits
827 GRAVITY FORCE 2 Excellent ce jeu sur la force de gravité pour 2 joueurs ...
846 ZOMBIE APOCALYSPE II C'est un vrai carnage, ce jeu !
860 (ab) ANT WARS Cest un mélange entre les jeux "Lemmings" et "Cannon Fodder"
868 FATAL BLOW AGA C'est de la baston pur et dur pour 2 joueurs
872 (ab) CYBERTECH CORP AGA Ce jeu est au niveau d'un jeu commercial " Alien Breed 2"
876 ROBS HOT GAMES # 7 AGA Deux jeux à 2 joueurs : YATZOOE 2 et KNOOTY puzzle
880 TRICK AND TREAT AGA Enfin ! un jeu à la "Doom" pour 2 joueurs ... excellent !!
887 GREEN 5 Un jeu exceptionnel pour le dp, il reprend le jeu "Flasback" très bien.
893 SHEPERD Un jeu de stratégie dans le style d'un bon vieux jeu "Populous"
895 MAD FIGHTERS AGA Encore un remake de jeu commercial, cette fois ci c'est "Street Fighter"
896 (ab) GEORG GRAXO Shoot -em - up classique.
897 MOOSE DRIVE Course de voitures vu de dessus.
906 JUDGEMENT DAY Il ressemble à Démolition Mission : But du jeu = tout casser ...
907 (ab) MISSILES FROM XERION C'est le meilleur jeu du moment (1 méga de CHIP)
923 P00M (AGA) Ceci est une preview jouable avec textures mappées, monstrEs, armes, plan
925 PREVIEW LION KING AGA Preview du jeu
930 DELUXE GALAGA 2.4 75 niveaux en plus
931 (abc) DEAD OF NIGHT Exceptionel jeu d'aventure graphique basé sur le style "examiner, ouvrir, fermer, prendre ..."
932 SKIDMARKS 2 Preview du jeu ...
933 ATR Preview jouable du jeu (course voitures)
934 THE ROKETZ (AGA) Fabuleux shoot'em up tout en ray-tracing
935 TO THE DEATH (AGA) Encore un jeu de combat à la "Street Fighter"
936 WB LEMMINGS Retrouvez les lemmings à l'assault de votre workbench ...
937 TANX ' N ' STUFF Jeu de tanks pour 4 joueurs
938 BLACKDAWN Jeu de rôle en anglais ..
939 SCRABBLE Version française marchant 1.3 - 3.0
940 NAVIGATOR (AGA) Voyagez dans les mondes virtuelles .. A voir par curiosité

DISPONIBLE ASSASSIN GAMES NUMERO 1 à 220

Klondike AGA :

825 (abc) KLONDIKE II AGA
891 (abcd) KLONDIKE III AGA Plusieurs jeux de cartes sont présents ici Airbrush (qui est disponible N°899)

DATAS KLONDIKE II ET III

743 BORIS VALLEJO (Heroic Fantasy)
784 CINDY CRAWFORD (Top model)
785 TOP MODELS (Mannequins)
786 MANGAS (dessins érotiques)
787 ARTS CARD (tableaux anciens)
808 IRON MAIDEN (Hard Rock)
821 SANDMAN (Science Fiction)
826 STARTREK 2(Série bien connue)
839 FACES II (Visages féminins)
840 SWIN SUIT II (Cartes X)
841 PLEASURE (Cartes X)
842 PERIHELLION (Images du jeu)
843 RIPP IN YARNS (Dessins humoristique)
855 BUSEN (Grosses poitrines !)
882 STARTREK 1(Série très connue !)
883 BETTY PAGE (Erotique coquin)
884 ELLE MACPHERSON(Mannequin)
899 AIRBRUSH (Fantasy)
900 SORAYAMA (Héroïc Fantasy)
908 Dr WHO (série télé)
909 CAR CARDS (voitures exotiques)
910 X-MEN (BD Fantastique)
911 STAR WARS CARDS (Guerre des étoiles)
912 EMPIRE STRIKE BACK (" ")
913 JEDI CARDS (" ")
914 MONROE (Marilyne Monroe)
915 RANMA (Mangas)
916 SAILOR (Mangas)
952 ELLE MACPHERPHON 2 (Mannequin)
953 ORIENT (Erotique)

Pour connaître toutes les démos, modules, du moment ... Veuillez nous consulter

Vous cherchez un programme qui n'est pas sur la pub ? 93.92 15.00

CATA FISH 20 Frs
CATA CAM 30 Frs
CATA 17 BIT 10 Frs

PACKS A.F.I.V

PRoDIA 15 Frs
Numéro de 1 à 6
Disk Haute Densité
2.6 Mo par disk de DP
Lecteurs H.D

- **10 CG FONTS 1** — Un ensemble de fontes de bonne qualité sélectionnées par nos soins. 143 Frs
- **14 FONTES COULEURS** — Fontes bitmaps en 4, 8, 16 couleurs. Idéal pour le titrage vidéo ... 180 Frs
- **11 A.T.I N°2** — Un ensemble de fontes vectorielles livré avec le catalogue papier des fontes de ce pack 150 Frs
- **10 ROCK** — Les meilleurs modules du genre, ils sont d'une excellente qualitées ... Les disks sont bootables 160 Frs
- **10 TECHNO** — Les meilleurs modules du genre, ils sont d'une excellente qualitées ... Les disks sont bootables 160 Frs
- **10 MIDI FILES** — Une sélection des meilleurs fichiers midi-files du DP (plus de 500 fichiers présents dans ce pack) 160 Frs
- **14 HP 48** — Une sélection d'utilitaires, de jeux, d'images, de sons pour votre HP48 sx et gx. Requiert cable de transfert. 180 Frs
- **14 VIDEO TRACKER** — Une sélection des meilleurs fichiers pour videotracker faites des demos titrage ... 140 Frs
- **11 JAPON 1 ou 2** — Superbes images de Mangas érotiques en IFF 16 couleurs 143 Frs

NOUVEAUTES CDROMS

AMINET 1, 2, 3, 4 — Les 4 CDROMS pour seulement 350 Frs

PROFESSIONAL IFF & PCX vol 2 — 10000 CLIP ARTS avec son livret 250 pages 260 Frs

- **16 JAPON 3** — De nouvelles images cette fois-ci au format IFF-GIF (viewer inclus) WB 2.0 / 3.0 160 Frs
- **10 JAPON 4 ou 5** — Revoici les Mangas avec des scénes torrides ... Ces images sont en Jpeg/Iff WB 2.0 / 3.0 143 Frs
- **10 JAPON 6** — De superbes images de Mangas érotiques encore et encore ... Format GIF 150 Frs
- **10 JAPON 7** — De superbes images de Mangas érotiques encore et encore ... Format GIF 150 Frs
- **10 JAPON 8** — De superbes images de Mangas érotiques encore et encore ... Format GIF 150 Frs
- **10 JAPON 9** — Nouveau — De superbes images de Mangas érotiques encore et encore .. Format GIF 150 Frs

MULTIMEDIA TOOLKIT Images 24 bits, cliparts, fonts, modules ...	190 Frs
MULTIMEDIA TOOLKIT 2 (2 cd) Encore plus de datas à dévorer ...	250 Frs
GOLD FISH 2 La compilation des derniers Fresh Fish sortis	250 Frs
AMINET 4 La bible de tout fouineur de domaine public ...	150 Frs
LOCK AND LOAD Un cd plein à craquer de jeux prêt à l'emploi	190 Frs
ASSASSIN GAMES Toute la collection Assassin games de 1 à 200 ...	190 Frs
EUROSCENE 1 Les meilleurs démos du moment (archivées)	149 Frs
SOUNDS TERRIFICS (2 cd) Un Cd remplie à bloc de modules ...	190 Frs
LIGHTROM Possésseur de Lightwave, ce CD est pour vous.	350 Frs
17 BIT 4 La suite de la collection de 17 BIT SOFTWARE	190 Frs
17 BIT & LSD La collection LSD TOOLS ...(utils, démos, jeux etc...)	190 Frs
AMOC 1 Un CD dans le style d'Aminet qui provient du Canada	190 Frs
AMOC 2 & 3 Voici la suite de cette collection canadienne	250 Frs
PROFESSIONAL IFF & PCX Une série de clip-arts ...	150 Frs
PROFESSIONAL GIFS D'excellentes images à découvrir sur ce CD	150 Frs
THE AMOS PD LIBRARY Un régal pour les utilisateurs d'Amos	190 Frs
MEATING PEARLS 600 mégas de dp : Latex, NetBSD, des fractales	110 Frs
CD CAM (2 cd) La collection à posseder d'urgence : Cam 1 à 962	249 Frs
FRESH FISH 7 novembre / décembre : nouveautées à rabord	190 Frs
FRESH FISH 8 janvier / février	190 Frs
HOTTEST 4 La collection PDSOFT : au total 1500 fichiers en DMS	190 Frs
PROFESSIONAL UTILITIES la suite de la collection PDSOFT	190 Frs
THE C USERS GROUP pour les utilisateurs du C	250 Frs
W.SCIENCE CLIPART Rapport qualité / prix excellent	99 Frs
W.SCIENCE FONTS Plus de 5000 fontes en differents formats...	99 Frs
ADULT SENSATIONS Des centaines d'images ...GIF	250 Frs
HOTTEST 5 La suite de la collection de PDSoft (archivées)	190 Frs
DESKTOP VIDEO Fontes pour la vidéo, backgrounds, objects 3d	180 Frs

Le numéro inscrit sur la disquette correspond au nombre de disquettes par pack.

Association Formation Information Video

Tél 93 92 15 00

Fax 93 13 90 95



L'image utilisée pour les patterns 3 et 6.

effet). Maintenant, sélectionnez votre objet dans "Actual vector" et procédons à quelques réglages : mettez la valeur 100 pour "Zoom factor" et choisissez vos propres valeurs pour les "Speed rotation" (pas de gros chiffres, c'est inutile !). Vous pouvez aussi régler les couleurs de votre objet avec "Effect colors". Afin de lui donner plus de "pêche", nous allons rajouter l'effet "Flash fade" dans "Layer 1", avec la valeur 32 pour "Fading Speed".

Le serpent de points : n'ayez pas peur, il ne mord pas ! Cet effet s'appelle le "Dot worm", et on le charge à l'emplacement "Layer 0". A vous d'être imaginatifs et de régler ses mouvements comme vous le souhaitez (moi, j'ai mis 1-3-4 pour "Angle increment. gl" et 4-4-10 pour "Angle increment. rel"). On va lui rajouter un peu de texte : chargez "Layer 1" avec "Blok print" (comme pour les étoiles), et ajoutez en mémoire un nouveau texte (environ 3 lignes de 6 caractères) et une petite police de caractères (comme "Colorlike.font"), dans les "Bloks" 6 et 7. N'oubliez pas de sélectionner ces fichiers dans "Text page" et "Your font", puis de régler "Speed (Frames)" à 3 et "Effetc delay" à 5 secondes.

La maison déformée : on va réutiliser notre graphique de la pattern 3 et le déformer quelque peu. Pour cela, on utilise l'effet "Distort" en "Layer 0" et on sélectionne notre image "haus.iff" dans "Picture to distort". Ensuite, il nous reste à régler les valeurs de l'effet, avec par exemple 3-4-2 pour les "Sine speed".



Le Dot worm.

Le Vector world : un beau voyage pour le final. Il vous suffit de charger en "Layer 0" l'effet "VectorScape". Cet effet est très complet et il n'a pas de paramètres spéciaux. On va le compléter par un petit "Flash fade" en "Layer 1" (comme dans la pattern 4). On peut laisser la valeur 64 pour "Fading speed", elle convient assez bien.

La musique : à n'importe quel moment, on peut décider de rajouter une musique à notre démo. Pour notre exemple, on choisira le player "Tracker packer v3" et le module "Synergy.TP3" (ou bien un plus petit, si vous avez une mémoire limitée).

L'assemblage final

Une fois que toutes nos patterns sont construites et que la musique est choisie, on peut passer à l'élaboration du script de notre démo. Dans le menu Script, on va choisir, dans l'ordre : la commande "Silent", la commande "Fade music in" (valeur 1), puis toutes



Le Vector world.

nos patterns (dans l'ordre où nous les avons construites ou dans l'ordre que vous voulez !). Il reste un point dont nous n'avons pas encore parlé : le timing de chacune de nos parties. Plutôt que de déterminer "aléatoirement" un temps pour chaque pattern lors de leur construction, il est beaucoup plus judicieux de régler les temps de chaque pattern après la construction du script, afin de synchroniser les effets avec la musique. Pour cela, une fois que le script sera monté (pensez à le sauvegarder aussi !), sélectionnez l'option "Record times" dans le menu déroulant Script. Notre démo va s'exécuter, et vous n'aurez qu'à appuyer sur le bouton gauche de la souris pour décider quand on doit passer à l'effet suivant. Ainsi, une fois le script terminé, vous pourrez observer que chaque pattern possède maintenant un temps qui lui est propre. Je vous conseille de remettre la valeur "Infinite" à la dernière pattern (normalement, c'est le Vector world) puisque c'est la fin de la démo. Il ne vous reste plus qu'à sauver votre création sous la forme d'un exécutable et la diffuser autour de vous. Alors, c'est pas formidable tout ça ? ■



Le Glenz vector.

EXCLUSIF

GRAND CONCOURS PAINTER 3D

Du 1 Mars au 30 Juin 1995



Envoyez- nous vos plus belles maquettes 3D réalisées avec le Painter 3D

Pendant la durée du concours chaque mois, Dream publiera les plus belles images qui nous seront déjà parvenues.

En plus des lots, dans le numéro de Dream du mois de juin seront publiés les noms des gagnants, les images rendues des maquettes qui ont gagné le concours, et sur la disquette Dream seront publiées les maquettes qui ont gagné.

Le jury qui sélectionnera les gagnants, sera constitué par des graphistes, journalistes et programmeurs de Dream et de Adept Development.

1er au 3è Prix

Carte Accélératrice 68030 à 50 Mhz. A1200

Amiga CD 32 complet

Carte Accélératrice 68030 à 28 Mhz. A1200

4è et 5è Prix

Lecteur de disquette Haute-Densité externe

6è au 8è Prix

Abonnement d'un an à Dream

9è au 11è Prix

T-shirt Adept

12è au 14è Prix

T-shirt Dream

15è au 17è Prix

Tapis Souris Dream





CUDA INFORMATIQUE

DREAM TOUT L'UNIVERS DE LA MICRO

ADEPT DEVELOPMENT

Bulletin de participation au Grand Concours Painter 3D

Envoyez vos maquettes originales au format Painter 3D sur disquettes avant le **30 Juin 1995**, ainsi que deux ou trois images rendues de chaque maquette (si possible en 24 Bit), le tout accompagné du présent bon de participation et de la liste des noms des maquettes à :

POSSE PRESS
21, Rue Notre Dame de Nazareth
75003 PARIS

Nom ____________________

Prénom ____________________

Age __________ Tel ____________________

Adresse ____________________

CP __________ Ville ____________________

Type et configuration de votre ordinateur : ____________________

Réglement du concours.

Les disquettes envoyées pour participer au concours ne seront pas restituées. Les gagnants seront avisé personnellement par écrit et recevront les lots par la poste tous frais payés par Adept Development. Les lots ne peuvent pas être échangés ou convertis en argent. Tous recours sur la décision du jury sont exclus. Les maquettes et documents envoyés pour participer au concours pourront êtres utilisés / dupliqués par Adept Development sans aucune restriction.

Forum



La Dreamette vous répond

Vous souhaitez écrire à la Dreamette ? Voici quelques conseils pour avoir une chance d'être publié (la Dreamette reçoit énormément de courrier et une sélection doit être faite). Ecrivez lisiblement, mettez vos coordonnées complètes SUR VOTRE LETTRE et non sur l'enveloppe (un numéro de téléphone n'est pas obligatoire mais peut être utile). De toute façon, si votre lettre est publiée nous ne mentionnerons que votre prénom suivi de votre ville. Nous ne pouvons pas publier les lettres anonymes. N'envoyez pas de timbres et soyez patients. Vous pouvez aussi écrire à la rédaction en vous servant du serveur 3615 ADream ; les réponses y sont plus rapides.

Jeux vous aime

Chère et adorable Dreamette,

Je voudrais juste te poser une ou deux questions sur des jeux CD-32. Tout d'abord, je souhaiterais savoir si *Sim city 2000* et *Theme park* verront bientôt le jour sur notre superbe machine ; peux-tu aussi me préciser la date de leur sortie ? Merci (peace and love !).

Grégory, Ste Croix-En-Plaine

Dear Grégory

Peace and love, c'est une philosophie à laquelle j'adhère complètement... A lettre courte, réponse courte : pas de portage prévu de Sim city 2000 sur la CD-32. En revanche, Theme park a été adapté pour la CD-32 par la société Mindscape. Je n'ai malheureusement pas de date de sortie à te communiquer.

Pirate malgré lui

Ma belle Dreamette !

Tout d'abord longue vie à votre superbe revue, que j'ai découverte par l'intermédiaire d'un copain et j'attends maintenant avec impatience le mois prochain pour me la procurer. Voici ma question : j'ai obtenu par le DP, *ProTracker* et *DeluxePaint IV* car j'ai une énorme envie de dessiner et de créer mes propres musiques, mais il y a un gros hic ! Sans les notices, cela me paraît insurmontable (snif). Aussi je cherche avec votre aide une façon de les avoir.

Aidez-moi ! Bonne continuation à tous, à Dream, à la Dreamette et un peu à moi aussi.

Christophe, Mondeville (14)

Mon petit flibustier qui s'ignore,

Sais-tu que l'humidité des cachots guette ton distributeur de domaine public (des noms, on veut des noms !). DeluxePaint faisant en effet partie des trésors de la Couronne, il est difficile de se le procurer sans l'échanger contre son pesant d'or. Concrètement, DeluxePaint n'est PAS un logiciel du DP mais un produit commercial dont tu dois faire l'achat. Ceci se traduit par une action pécuniaire de ta part contre laquelle on te donne le logiciel, une belle boîte et le mode d'emploi. Tu disposes apparemment d'une version pirate que tu dois immédiatement détruire, brûler, jeter à la mer ou que sais-je d'autre encore. La manière dont tu l'as acquise est frauduleuse et ce n'est pas comme ça que tu arriveras à conquérir mes charmes de fée Cloch... Dreamette. En revanche ProTracker est vraiment dans le domaine public, mais malheureusement fourni sans manuel.

Education

Mademoiselle,

Depuis plus de six ans, l'Amiga a investi le collège Stéphane Mallarmé dans lequel je suis enseignant en sciences physiques. Chaque année notre équipement en matériel s'est étoffé, la dernière machine acquise a été un Amiga 4000/30 accompagné d'un scanner Epson ; elle a rejoint un parc d'une quinzaine de 2000 B. Nous utilisons l'Amiga pour des applications pédagogiques variées :

- *DPaint* : mélange des lumières colorées à l'écran, exemples d'illusions d'optique, études de mouvements uniformes ou variés (animations)...
- *Excellence* ou *Final copy* : initiation au traitement de textes ;
- *P.P.M* : mise en forme des documents de cours pour les enseignants ;
- *Superbase* : traitement des données pour les résultats du cross, des notes des élèves...
- *Scala MM200* : création avec les scénarios de présentations interactives sur le thème de la ville de Sens (urbanisme, patrimoine historique) et sur le thème des métiers. Les scénarios interactifs sont réalisés à partir d'images scannées ou d'images, numérisées (*DCTV*), traitées avec *ADPro*, *DPaint*, *Brilliance* et gérées par *Scala MM300* (acheté tout dernièrement). Nous avons lancé cette année un projet de réalisation d'une borne interactive en coopération avec la mairie de Sens. Nous souhaiterions acquérir une unité centrale 1200 avec un gros disque dur, carte accéleratrice et écran tactile. Dans la conjoncture actuelle, (rachat de Commodore qui n'en finit pas), nous avons beaucoup de mal à trouver cette configuration. Nous vous demandons de faire passer notre message, votre aide peut nous être précieuse. Nous vous remercions par avance de ce que vous ferez et croisons les doigts pour l'Amiga.

Yves, Collège Mallarmé, 89100 Sens.

En voilà un collège dynamique (et amigaphile !). Je suis sûre que beaucoup de jeunes lecteurs aimeraient y devenir élève. En tout cas, j'espère que cet appel sera entendu.

A propos du petit sondage CD-32

Nous avons reçu beaucoup de courrier et nous sommes actuellement en train de le traiter. La seule conclusion que l'on peut faire dès aujourd'hui est que vous êtes plusieurs milliers en France (nous avons aussi reçu du courrier de Belgique et de Suisse) à posséder cette superbe console. Nous pouvons ainsi montrer aux éditeurs de jeux qu'ils doivent continuer à développer pour la CD-32. Actuellement, le problème le plus important pour vous est de trouver des jeux en France. Pour pallier à cet inconvénient, nous proposons un superbe jeu (*Flink* de Psygnosis en l'occurrence) en exclusivité dans la Dream's bootik. Nous espérons que cela aidera tous ceux qui ont du mal à trouver des jeux CD-32. Les résultats complets du sondage paraîtront très prochainement.

CUDA
INFORMATIQUE

CUDA Informatique S.A.R.L. - 31, Rue de Trevise, 75009 PARIS, FRANCE
Téléphone: (1) 42.46.47.60 Téléfax: (1) 42.46.47.01
Ouvert du Lundi au Vendredi, de 10h à 13h et de 14h à 19h

Visitez nous dans notre Nouveaux Show Room CUDA,
31, Rue de Trevise, 75009 Paris

MEMOIRES

Amiga 500		
CI512H	512K + Horloge	349.--
CI520	2 Mo + Horloge *Option 1 Mo Chip*	890.--
MegaChip2	2 Mo CHIP + Super Fat Agnus	1790.--
Amiga 600		
CI605H	**1 Mo + Horloge Enfin Disponible**	590.--
Amiga 1200		
CI1208 Avec Horloge & Support Co-pro		
	0 Mo (Extensible jusqu'à 8 Mo)	690.--
	2 Mo (Extensible jusqu'à 8 Mo)	1290.--
	4 Mo (Extensible jusqu'à 8 Mo)	1690.--
	8 Mo (Extensible jusqu'à 8 Mo)	2990.--
Divers		
SIMM	2 Mo (A4000, Extension A1200) 72 pin	690.--
SIMM	**4 Mo (A4000, Extension A1200) 72 pin**	1190.--
SIMM	8 Mo (A4000, Extension A1200) 72 pin	2290.--
ZIP	1Mo Static colums (A3000, Ext. A2000)	450.--
SIMM	**1 Mo (Extension A500, et PC) 30 pin**	299.--

PowerScan 4 Scanneur à main 256 niv.	1490.--
PowerScan Couleur	2490.--
Modem Commodore 2400 BPS	299.--
Contrôleur CD-ROM IDE A2/3/4000	990.--
ROM Switcher A500	199.--
ROM Switcher A600	289.--
Video Backup (Version Peritel)	499.--
ROM 2.04 ou 1.3	199.--
DISK EXPANDER + manuel en français	349.--

DISQUES DURS

Tous nos disques durs sont livrés avec une garantie de 1 an, câblages, notice, disquette d'installation, + 20 Mo de DP, formatté

- Disques Durs 2,5"	pour Amiga 1200 / 600		
60 Mo	990.--	**80 Mo**	1190.--
- Disques Durs 3,5"	Aussi pour Amiga 1200		
170 Mo	1190.-- *PROMO*	210 Mo	1390.--
340 Mo	1690.--	420 Mo	1990.--
Amiga 500	Inclus Contrôleur & Extension mémoire		
210 Mo	2290.--	**340 Mo**	2590.--
420 Mo	2990.--	540 Mo	3290.--
Amiga 2000	Inclus Contrôleur & Extension mémoire		
210 Mo	2100.--	**340 Mo**	2390.--
420 Mo	2790.--	540 Mo	3100.--

CARTES ACCELERATRICES

Bi-Turbo CI1228 pour Amiga 1200 *949.--*

28 Mhz, Extensible jusqu'à 8 Mo par SIMM, Horloge, Support Co-Pro, compatible Overdrive, Disque-Dur, Genlock.

Co-Pro	25 Mhz. PGA & PLCC	449.--
	33 Mhz. PGA & PLCC	649.--
	50 Mhz. PGA	949.--

SQUIRREL

Interface SCSI2 PCMCIA A600/1200

Incroyable !!!
Seulement 599.--



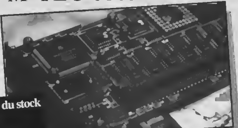
NOUVEAUX OS3.1 + Workbench 3.1

A500/2000	**720.--**	A1200	**820.--**
A3/3000T	**820.--**	A4000	**820.--**

Enfin dispo en français chez CUDA inclus manuel, rom + disquettes

TURBO BOARD M-TEC 68030-28 Mhz.

Vrai 68030 avec MMU
Mémoire Autoconfig
Option contrôleur SCSI II
Support Co-Pro PLCC / PGA
Horloge Calendrier



L'offre continue jusqu'à épuisement du stock
Gratuit ! Un Modem Avec chaque M-Tec 1230

Nouveaux Prix 1995

Carte Vide	1390.--
Carte + 4 Mo	2390.--
+ 4 Mo + Co-Pro 28	2890.--



Nouveaux Arrivage Chaque Semaine
Consultez nous ! pour les tout derniers Prix

Lecteurs *Nouveaux Prix*

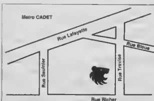
Double Densité		
CI880	**Externe tous Amiga**	**490.--**
CI881	Interne A500/600/1200	460.--
CI882	Interne A2000/4000	460.--
Haute Densité	1.76Mo par disquettes	
CI176	**Externe tous Amiga**	990.--
CI1761	**Interne tous Amiga**	790.--



Produits Adept Development

Painter 3D, La 3D pour toutes les config.	149.--
Painter 3D Tutorial, *Nouveaux*, Le livre & disquette d'exemple	249.--
Painter 3D + Painter 3D Tutorial	329.--
Demandez le prix Painter 3D Spécial clients	
Fun Color, Interface Affiche 16 Mio de couleurs sur tous Amiga	149.--
Deluxe Midi IV, *Nouveaux le Kit*, Interface Midi Pro + 10 Logiciels	149.--
Home Music Kit, Digitaliseur Audio Digitale + Logiciels	229.--
Home Music Kit + Deluxe Midi IV	289.--

Tous nos prix sont TTC



Bon de Commande

Nom ____________ Tel ____________
Adresse ____________
CP ______ Ville ____________
Paiement ☐ Chèque Ajouter 60 FF pour frais de transport
☐ Remboursement Ajouter 80 FF pour frais de transport

No Article / Description	Montant TTC
+ Frais de Transport	
Total	

Signature : ____________

Forum

Petites annonces

Ventes

Vds A1200 + DD 85 Mo + écran 1083 stéréo + 200 disks + revues : 3 500 F. Loeuillet Sébastien 692, route de Merlimont, 62180 Ranc-du-Fliers.

Vds On the Ball + Prints Studio II + Maxiplan 4 + Multipaint + Adorage + Kindwords III + Multimédia maker. Pascal : (1) 39 71 99 93.

Vds imprimante Citizen 120D TBE : 300 F, digitaliseur audio + midi : 200 F, extension 512 Ko pour A500 : 100 F. Tél : 45 48 08 92. (Paris)

Vds Overdrive CD + 1 jeu : 1 800 F + Carte GVP A1230 4/40 : 2 300 F. M.Serge Gilles, 30, rue P. Loti, 47520 le Passage. Tél : 53 96 51 92.

Vds A1200 + Rom 1.3 : 1 900 F + DD 420 Mo (sous garantie) : 1 800 F + lecteur 3"5 : 350 F. Tél : 29 60 92 31. Après 19H.

Vds A1200 + DD 120 Mo + lecteur ext + moniteur + Nbx jeux : 4 400 F. A débattre. Sans DD : 3 500 F. Demander Nicolas au : 48 06 03 24 après 19H.

Vds 4000-40 et Ram barrettes Simm 4 Mo. Tél : 45 51 45 58. Demandez Bob.

Vds A1200 + DP4 + Wordworth + 2 joy + Cannon Fod + Elite + Alien Breed 2 + Settlers, etc : 2 500 F. Tél : 69 39 54 57. Francis.

Vds ext Blizzard 4 Mo Ram 32 bits pour A1200 : 900 F + CD32 : 1 000 F + Communicator : 700 F. Tél : AP 19H au : 88 77 07 72.

Vds Amiga Dream 1 à 14 : 250 F + Jx orig. de 50 à 100 F : Epic Goal, Zool Chaos, Lemmings, True Paint...Tél : 74 23 17 58. Gilles.

Vds A500 1 Mo + lect ext + imp Star LC10 + joystick + 200 disks en BE le tout : 1 800 F. Tél : 43 52 00 45. TLJ après 17H ou WE.

Vds Imp Star LC100 couleur : 1 000 F + Carte Blizzard 4 Mo : 1 200 F + 3D construction : 200 F + Painter 3D + PPaint : 200 F + Falcon + Data : 100 F. Tél : 88 77 12 54.

Vds Disque dur 2,5 60 Mo : 600 F + lecteur 3,5 externe : 300 F + Caligari : 400 F + Scenary : 300 F et de nombreux jeux : 50 F. Tél : 42 64 07 06.

Vds Amiga 1200 + Moniteur 1085S + Manettes + Disque + jeu + livre peu servi : 2 000 F. Tél : 48 60 73 55.

Vds A1200 + DD80 + lecteur externe + joy + 80 disks. Prix : 2 800 F. Tél : 46 24 40 64. Dép : 92. M Kus.

Vds A1200 + Mon 1085S + log (Kindwords 3 + DeluxePaint 4) + nbrx jeux et utilitaires + divers accessoires, le tout : 2 500 F. Tél : 40 65 70 76.

Vds Sensible World of Soccer neuf : 150 F. Contact, David au : 47 32 07 69 (à partir de 19H30) + club foot : 120 F + d'autres.

Vds jeux CD-32 Rise of the Robots, état neuf : 200 F port compris. Tél : 23 24 73 60.

Vds F1 grand prix : 80 F + Sierra Soccer : 100 F + Empire Soccer : 80 F + Lion King : 150 F + Football Glory : 150 F. Tous originaux. Tél : 21 65 55 22.

Vds 2 Mo pour DD sur A500 ou éch contre 1 Mo Ram pour A500. Demander David au : 34 64 35 07. Entre 17H et 20 H.

Vds S.Nin + 5 jeux (NBA-Jam, SFTurbo, Mario 4, Aladdin, Pilot-Wings) Tél : 23 52 50 12. Après 18H30.

Vds ou échange log. originaux : Maxiplan 4 + Kindwords 3 + Flamitel (avec cordon Amiga-Minitel) + divers jeux. Prix : 12 100 F. Tél : 21 65 55 22.

Vds log. orig. : Kindwords 3, Maxiplan 4, Sierra-Soccer, Empire-Soccer, F1 grand Prix, Toyota, Combo-Racer. Prix : de 80 à 150 F. Tél : 21 65 55 22.

Vds Eureka Maths 6/5 : 130 F + Tank Platooms : 100 F + budget famille : 120 F + F19 : 100 F + Ishar 93 : 140 F. Jean-Marc : 34 13 45 68.

Vds ADD500 : 700 F, HD Quantum 170 Mo : 700 F, 2 Mo Ram zip : 600 F ou le tout : 1 800 F. Tél : 85 55 54 62. Demandez Edouard.

Vds Amiga 500 avec 7 logiciels Advantage + souris + joys + log Adicm 1 anglais + mats + 3 logs Labyrinthe : 2 000 F. Tél : 47 70 04 34.

Vds A1200 : 1 500 F + Gel d'image : 1 000 F + GST Goldas : 700 F + Drive 3 1/2 : 200 F + Digiview : 400 F + GVP HD500-52 Mo : 1 500 F + DCTV : 1 500 F. Tél : 26 84 84 65.

Vds A1200 + Mon 1084 + Over 120 Mo + 1 ect ext + joystick + 80 disks + revues : 5 000 F. A déb. Tél : 34 73 95 54. Richard.

Vds Amiga 1200 + imp Canon BJ10SX + 2 lecteurs Nbreux jeux et magazine + Vds Snes + 2 jeux + 2 joypad. Contactez Karim au : 46 30 54 97.

Vds imp. matricielle Tandy Gaig, émulation Epson. Parfait état, ruban neuf : 700 F. Tél : 34 70 33 38. jusqu'à 18h.

Vds Dungeon Master + Chaos Strike : 100 F + Volume 4D JR : 150 F + disks vierges : 3 F pièce. Laurent au : 40 86 14 27.

Vds A500, Moniteur 1425S + ext 512 Ko + lect ext + péritel + manette, souris, tapis + 300 disks : 2 000 F. Tél : 60 86 59 59 5 (TBE) Patrice.

Vds pièces A500 TBE bas prix : Alim, lecteur interne, ext 512 K, clavier, Roms (1.3/2.04). Demandez Nicolas au : 40 59 68 87 (44).

Vds 1200 + DD 420 Mo interne + carte GVP 1230 Turbo 2-50 Mhz 4 Mo Fast avec copro 50 Mhz + écran 1942 stéréo multisync + lecteur externe, le tout sous garantie 3 mois, avec logiciels pros : Lightwave, Imagine 3.1, Real PageStream 3.0 Image Fx 2, ADpro 2.5, Finalwriter 3, Procalc, Scala MM300 + jeux : Aladdin, Star trek VF, Sim city 2000, Ishar 3, Reunion, Universe, etc : 15 000 F (vente séparée possible) Jack 39 57 66 83 le soir.

Vds A1200 DD420 interne 6 Mo avec logiciels pros lightwave, Ima, etc + jeux, écran multisync, stéréo, 1942 GVP, 1230 Turbo 2,50 M Co-pro 50 Mz, Jack : 39 57 66 83.

Achats

Ach. à bas prix tout CD et revues (Amiga Format, User) et Vds 3"5 vierge. Bail Sylvain, 7, Imp des Fleurs, 44730 Tharon-Plage.

Contacts

Cherche personne pouvant me fournir disquette n°4 de Simon The Sorcerer. Laurent au : 61 05 13 91.

Cherche contacts sur A1200. Pas sérieux s'abstenir. Chatelain Mickael, 69, rue A.Demusset 59100 Roubaix.

Cherche contacts A1200 pour échanger news, jeux, démos... Ecrire à Buffière A., 22, avenue Bourzat, 19100 Brive.

Bloqué devant le boss : gorille dans Brian The Lion. Demande aide. Ecrire à M.Chauley Eric, 5, rue Yves Farge, 94500 Champigny.

Cherche utilisateur expérimenté d'Atonce sur A500 pour conseils DomPub pour 1.3. Pierre Sogno la Galière, 73240 St Genix.

Cherche contacts pour M. apprendre a utiliser DPaint IV, AGA, Protracker (Nord) si possible. Tél : 28 68 12 08. AP 18H.

Pour passer une petite annonce - Dream n°16

Les petites annonces sont gratuites et prioritaires pour les abonnés, 20 francs pour les non-abonnés en chèque à l'ordre de Posse Press/PA, 21, rue Notre Dame de Nazareth 75003 Paris. Seules les petites annonces rédigées sur le bon original de ce numéro et reçues avant le 5 du mois pour le mois suivant, seront publiées. La vente et l'échange de logiciels concerne uniquement les originaux. Dream se réserve le droit de refuser toute annonce portant à confusion. - Rubrique : ❑ Achat ❑ Vente ❑ Contact

PHASE

93 Av. Gl. Leclerc
Galerie "le square"
75014 PARIS

TEL : 45 45 73 00
FAX : 45 45 50 17

du Lundi au Samedi
10h - 13h 14h30 - 19h30

B.I.P.

16 rue Jeanne d'Arc
45000 ORLEANS

TEL : 38 81 13 23
FAX : 38 77 07 88

du Mardi au Samedi
10h - 13h 14h - 19h

MODEM

fax/modem 14400	1390 F
fax/modem 28800 (14400 en fax)	1990 F

LE MUST DU MARCHE

BLIZZARD A1220/4
x2 la fréquence de l'A1200
équipé 68020
4 Mo 32 bits ext. à 8
avec copro.33 Mhz
horloge
2850 F

A4000 : CARTES ACCELERATRICES

CYBERSTORM 040/40Mhz

0K ext.128Mo	**7490 F**
Option SCt 2	**2490 F**

autres références nous consulter

A1200 : CARTES ACCELERATRICES

Blizzard [illegible]
[illegible]
MBX [illegible]
MBX [illegible]
MBX [illegible]
A 1230 turbo [illegible]
A 1230 turbo [illegible]
A 1230 turbo [illegible]
[illegible] SCSI2 externe [illegible]

CD ROM

Super Space	160 F
Ultimade Mod Collection	230 F
Clip Art Warehouse	220 F
Our Solar System	220 F
World Traveler 1	180 F
Super Fonts	200 F
Texture City Pro 100	900 F

DISQUES 600/1200

80 Mo	N.C.
200 Mo	1950 F
250 Mo	2500 F
340 Mo	2950 F

Livrés avec nappe et disquette.

OVERDRIVE

240 Mo	N.C.
340 Mo	1990 F
PROMO: 420 Mo	2290 F

CD ROM INTERNE A4000/2000

kit complet comprenant une carte controleur TANDEM et un CD-ROM multisession double vitesse **2190 F**

DISQUES SCSI SEULS

290 Mo	**1990 F**
340 Mo SCSI 2	2120 F
540 Mo SCSI 2	**2490 F**
1Go SCSI 2	**4490 F**

DISQUES IDE SEULS

240 Mo	1390 F
340 Mo	**1690 F**
420 Mo	1890 F
520 Mo	2290 F

PROMOTION EXCEPTIONNELLE
1Go Fast SCSI2 4490 F

AMIGA 1200

Nous consulter pour toutes configurations

BLIZZARD 1230 pour A1200

carte accélératrice 68030 à 50Mhz horloge + 4Mo 32 bits et option SCSI	3490 F
idem en 8Mo	4690 F
idem en 16Mo	6990 F

LES MEMOIRES

A500

512 K avec horloge	290 F

A600

1Mo avec horloge	550 F

A1200

Carte 8Mo avec horloge	3000 F
BLIZZARD ext. 32 bits 4Mo avec 68020 à 28Mhz	1990 F

A4000/DBK/MBX

4Mo 32 bits	1250 F
2x4Mo 32 bits	2400 F
8Mo	2600 F
16Mo	4900 F
4Mo (60ns) GVP	1990 F

OVERDRIVE CD pour Amiga 1200 2190 F

ECRANS

MICROVITEC (remplace le 1960) supporte tous les modes	2990 F
SVGA 17" 1280x1024 NE idéal RETINA/PICASSO	4490 F

EXTENSION

4 Mo pour votre
BLIZZARD 1220
DISPO
1890 F

CARTES GRAPHIQUES

PICASSO 2Mo	**2890 F**
PICASSO 2Mo + TV PAINT 2.0	4200 F
SPECTRUM GVP(2Mo)	**3690 F**
OPALVISION 24 BITS	**3990 F**
GVP VISION 24	12900 F

ECRAN 17" 1280X1024

pour toutes cartes 24 bits
4490 F

ART DEPARTMENT PRO

LE logiciel INDISPENSABLE pour l'image dans sa version 2.5. 1490 F

CARTES CONTROLEURS

HCD 4008 de GVP	1490 F
Z3 Fastlanejusqu'à 10Mo/s.	**2990 F**

SCANNERS

Scanner à main N&B	990 F
Epson A4 GT 6500(vf) livré avec driver ASDG	**7250 F**
Epson A4 GT 8000(vf)	8990 F

DIGITALISEURS

VIDI - 12	790 F
VIDI -12 temps réél	1290 F
VIDI - 24 temps réel meilleur rapport qualité/prix	**1990 F**
DCTV tout Amiga	1490 F
VLab (temps réel,YC) int.	3690 F

GENLOCKS/VIDEO

PACK: GST 40 A Y/C + SCALA MM211	2990 F
GST Gold ASF	3700 F
GST Gold SPF	**4400 F**
GST Gold Pro	6800 F
G-LOCK de GVP	**N.C**

carte EMPLANT

version Deluxe avec ports SCSI et SERIE.
3790 F

IMPRIMANTES

HP 520	2300 F
HP DESKJET 560 C	3950 F
PRIMERA FARGO avec le kit sublimation	**8990 F**

consommables: nous consulter

COMMUNICATION

logiciel Praxitel (vf)	490 F
logiciel GP FAX	690 F

PHASE boutique: la garantie de voir avant d'acheter. Catalogue sur simple demande.

UTILITAIRES

DIRECTORY OPUS V 4 (vf)	N.C.
PRO CONTROL	590 F
PRO CONVERSION PACK	590 F
BLITZ Basic	N.C.
promo: SAS/LATTICE C ++ (V 6.5)	**1690 F**
PEGGER	750 F
ASIM CDF SYS 2.0	**690 F**
AMOS Compiler	310 F
PRAXITEL (MINITEL) (vf)	490 F
Praxitel + cable	550 F
SCENARY ANIMATOR V4 (vf) avec scènes gratuites	590 F
ART DEP. PRO 2.5	1490 F
DISTANT SUNS 5.0	**750 F**
GP Fax	690 F
ASDG Scanner EPSON driver	990 F
Kit Commodore dév. 3.0	150 F
Image Master RT	890 F

catalogue
&
commande
36 15 SALU

BUREAUTIQUE

PROWRITE 3.3 (vf)	490 F
FINAL COPY V 2(vf) la référence	**490 F**
PRO- CALC (tableur)	N.C.

ACCESSOIRES

LECTEUR 3"1/2 EXTERNE	550 F
carte ctrl GVP HCD 4008	**1490 F**
cable SCSI 90cm 3 connecteurs	250 F
carte ethernet Zorro Hydra	**2700 F**
carte ethernet PCMCIA I-Card	**2700 F**
carte ctrl HD/SYQ/CD-ROM	990 F
transfo. A500/600/1200	550 F
GVP I/O Extender	1590 F
ext.512K+horloge A500	**290 F**
cable PERITEL	100 F
DB23/DB15 VGA	**150 F**
souris AMIGA	**200 F**

CD-ROM, VIDI-24, MSP 9000
SUNRIZE AD 516, EGS
EPSON GT 6500, PRIMERA
PICASSO 2, ECRAN 17"
démonstration sur rendez-vous

A1200 carte accélératrice

68030/50Mhz
4 Mo + horloge
+ option SCSI
3490 F

P.A.O

PAGESETTER 3.5 (vf)	**390 F**
PRO. PAGE 3.1 (vf)	990 F
PRO. DRAW 3.0	790 F
PRO. PAGE 4.1	**990 F**
PAGE STREAM 3	N C

MORPHING

CINEMORPH (vf)	290 F
IMAGE F/X	N.C.
Image Master RT	**890 F**

DU STOCK, DES CONSEILS
DES DEMONSTRATIONS
DU CHOIX

VIDI-24 (RT)

le digitaliseur pour tout AMIGA
Une image couleur capturée en temps réel. Des séquences entières saisies instantanément. Doc. française.
1990 F

MUSIQUE

BARS & PIPES (vf)	**N.C.**
BARS & PIPES 1.0e (vf)	2000 F
BARS & PIPES PRO 2.05	**2400 F**
SUNRIZE AD 1012/516	N C
SUPER JAM (arrangeur)	790 F
Deluxe Music V2	**N.C.**
Deluxe Music V2 + interface MIDI	**N.C.**
DSS + (vf)	**690 F**

TITRAGE

SCALA video Titler (vf)	390 F
SCALA MM211(vf)	990 F
SCALA MM300 (vf)	**1990 F**
SCALA MM 400	2490 F

GRAPHISME

BRILLIANCE	690 F
DP IV AGA (vf)	800 F
CALIGARI 24 (vf)	**990 F**
LIGHTWAVE	**3990 F**
modules Lightwave	N.C
ESSENCE 2 + FORGE	800 F
IMAGINE 3	2990 F
ART DEP. PRO 2.5	**1490 F**

SYQUEST 88Mo SCSI externe

livré avec une cartouche
2990 F

DISPONIBILITE DES PRODUITS ? TELEPHONEZ-NOUS

Vente Par Correspondance
envoi en
Colissimo Recommandé

36 15 SALU

SYQUEST EXTERNE

livré avec une cartouche

88C (lit et écrit 44/88Mo)	2990 F
105 Mo SCSI	2990 F
200Mo SCSI(comp. 44/88)	3990 F
cartouche 44Mo ou 105Mo	450 F
cartouche 88Mo	490 F
cartouche 200Mo	560 F

NOM / PRENOM..

ADRESSE..

VILLE.................................CP.........................Tel..................

REGLEMENT PAR CHEQUE A LA COMMANDE,
FRAIS DE PORT : 40 F pour les logiciels, 60 F pour le matériel sauf écran 150 F, (envoi en contre remboursement + 60 F)
GRATUIT POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE A 5000 F

DESIGNATION	QTE	MONTANT
	montant total	
	port	
03/95D	à payer	

BON DE COMMANDE A RETOURNER A : PHASE 93 AVENUE DU Gl LECLERC 75014 PARIS TEL 45 45 73 00

DREAM'S



30 F

N° 1 - ref P01
Jeux : Hired guns, Space hulk, Genesia...
Jeux CD : Pinball fantasies, Diggers, Oscar...
Disquette
Dss, logiciel musical commercial complet - Tetris pro, tetris de qualité commerciale - Hermes, téléchargez sur le 36-15 ADream - démo du mois.

N° 2 - ref P02
Jeux : Cannon fodder, Alien breed II... Jeux CD : Zool, Sleepwalker, Labocode...
Disquette
Amos Turbo, extension Amos -
Praxitel, émulateur minite - 5 jeux + 1 démo.

N° 3 - ref P03
Jeux : Second samuraï, Jurassic park...
Jeux CD : Microcosm, Sensible soccer...
Disquette
Cinemorph, logiciel commercial de morphing - Space invasion, space invaders - Xmas lemmings.

N° 4 - ref P04
Jeux : Mister Nutz, Simon, Bubba... - Jeux CD : Labyrinth, Wing commander...
Disquette
Quickwrite, traitement de textes commercial - Virus checker, anti-virus - Klondike, jeu de réussite + 1 démo.

N° 5 - ref P05
Jeux : Brian, Skidmarks, Nord & sud...
Jeux CD : Defender of the crown, Dennis...
Disquette
Skidmarks, une course de voitures - Abackup, logiciel de sauvegarde de disque dur - Cocktail, 70 fiches cocktail - Programmes en Amos.

N° 6 - ref P06
Jeux : Darkmere, Legacy of sorasil, Zool II...
Jeux CD : Bubba, Disposable hero...
Disquette
Personal paint, logiciel commercial de dessin - Nibble, jeu d'action - Bioz II, calcul de biorythmes - Programmes en Blitz basic.

N° 7 - ref P07
Jeux : Beneath a steel sky, K240...
Jeux CD : Chaos engine, Lotus, Fury...
Disquette
Canon studio, logiciel d'impression - Dotz et dés, jeux de réflexion - Hemroïds, classique d'arcade - Calendar, calendrier perpétuel.

N° 8 - ref P08
Jeux : J. Pond III, Heimdall II, Benefactor...
Jeux CD : Gunship 2000, sexual fantasies...
Disquette
Personal font, logiciel commercial de fontes - Proker, un poker comme au casino - Monaco et Croak : 2 jeux d'arcade.

N°9 - ref P09
Jeux : King's quest VI, Banshee, Impossible mission, Ishar III
Jeux CD : Photolite, Video creator, Ultimate body blows, Bridge...
Disquette
Abank, gestionnaire de comptes -
Deluxe galaga, mega-shoot'em up - Ed Player, Tetriz.

n°10 - ref P10
Jeux : Kid chaos, Universe, D-Day...
Jeux CD : Banshee, Zool II, Brian the lion, Legacy...
Disquette
Jeux : Qbic, Dr Marion - Utilitaires : ABC Dir - Super duper (copieur), Imploder (compacteur) - Démos : Chunky maze, Assembly.

N° 11 - ref P11
Jeux : Robinson's requiem, Detroit, Traps'n'treasures.
Jeux CD : Simon the sorcerer, The lost vikings, Jetstrike...
Disquette
Painter 3D, logiciel commercial complet d'images de synthèse -Theme park, la démo jouable.

N° 12 - ref P12
Jeux : Theme park, Ruff'n'tumble, Star trek...
Jeux CD : Litil divil, Top gear, Kid chaos, Universe...
Disquette
Desktop Magic, un super économiseur d'écran -
Transplant, un étonnant shoot'em up galactique -
Dragon tiles, un jeu de réflexion - Hirmu, une démo primée à l'Assembly 94.

N° 13 - ref P13
Jeux : Super stardust, Aladdin, Sim city 2000...
Jeux CD : Cannon fodder, Arcade pool, Quik, Fields of glory...
Disquette
Héros, un grand jeu d'aventure exclusif en français - Virus checker, le must des antivirus - Wipe out - Sys info - BBase 3 - 1 démo.

N° 14 - ref P14
Jeux : Alien breed tower, Football glory, Zeewolf, soluce : Litil divil...
CD Dream : Roadkill, Marvin, Rise of the robots.
Disquette
RT Sound processor light (effets sonores), Lemmings 94, GFX Lab (effets graphiques), VClock, Star buster (casse-briques).

n°15 - ref P15
Jeux : Lemmings III, Mortal kombat II, Dreamweb, Le roi lion, Dragonstone,
Jeux CD : Flink, Stardust, ABreed TA.
Disquette
Skidmarks II, Cluedo, Agenda...

B O N D E C O M M A N D E

DREAM n°16

Coupon à renvoyer à Posse Press/Bootik, 21, rue Notre Dame de Nazareth, 75003 Paris. Paiement par chèque ou par mandat à l'ordre de Posse Press.

Nom : ....
Prénom : ....
Adresse : ....
....
Code postal : ....
Ville : ....
Téléphone : ....

Tarifs pour la France métropolitaine uniquement, autres

Articles choisis	Références	Prix
Port (cumulatif) + 16 francs pour une ou plusieurs références P.. + 40 francs pour une ou plusieurs références S.. Gratuit pour les références A..		
	Total	

Overdrive CD - ref AOV

2 490 F — **frais de port gratuits !**

Overdrive CD + Nigel Mansell + CDPD IV + un abonnement d'un an à Dream !



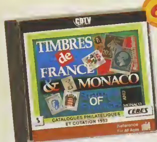
Comment accéder à toute la collection des CD au format ISO (Mac et PC), pouvoir jouer des CD audios, pouvoir lire des CD photos, avoir accès à la bibliothèque sans cesse croissante des logiciels Amiga sur CD et enfin pouvoir faire tourner la majeure partie des jeux CD-32 sur un 1200 ? Une seule réponse : l'Overdrive CD. Il vous sera livré avec Nigel Mansell, la référence en matière de course de voitures et le CDPD IV, collection géante de logiciels du domaine public et, en prime, un abonnement d'un an à Dream !

Les 2 titres offerts avec l'Overdrive CD sont disponibles dans la limite des stocks. Deux autres titres de même valeur peuvent s'y substituer, n'hésitez pas à appeler pour connaître les disponibilités.
La garantie et le SAV de l'Overdrive CD sont assurés par Archos France, Verrières.



80 F

Reliure Dream - ref PRE
Offrez à votre collection d'Amiga Dream une superbe reliure. Robuste et pratique, elle protègera sous son design agréable, 11 numéros du magazine.



69 F

CD Timbres de France - ref PTF
Offre spéciale Dream pour les CD-maniaques philatélistes. Ce CD compatible CDTV et CD-32 recense, sous une interface très conviviale, plus de 5 000 timbres de France. Testé et approuvé par Dream.



35 F

Bible du Jeu - ref PHS
La référence en matière de jeux pour Amiga et CD-32. Découvrez les 101 meilleurs jeux, 101 trucs et astuces et un méga dossier sur les jeux de foot. Incontournable.



55 F

T-shirt Dream - ref PSH
Bomber le torse avec la Dreamette sur le coeur ? Une réalité avec ce T-shirt taille unique 100% coton à l'effigie du magazine.



40 F

Tapis souris Dream - ref PTA
Doublez la durée de vie de votre souris et facilitez-vous l'existence avec ce tapis souris jersey, première qualité, illustré par la Dreamette.



249 F

Noté 92% par Dream

CD Flink - ref SFL
En exclusivité française, Dream propose dans sa boutique le must du jeu de plateaux sur CD-32 : Flink de Psygnosis. Flink met en scène un apprenti magicien perdu sur une île exotique. "Un des rares jeux à exploiter la CD-32, avec le fun en plus ! Un vrai régal !".



249 F

Demomaniac - ref SDO
Pour faire de superbes démos et intros en combinant effets graphiques et musique mais aussi pour créer de superbes présentations multimédia... Demomaniac repousse les limites de l'Amiga et cela sans aucune connaissance spéciale en programmation. Pour tous les Amiga !

Toutes ces offres sont valables dans la limite des stocks disponibles et peuvent être modifiées ou annulées sans préavis.

Mars 1995 - n°16

CD DREAM

TOUT L'UNIVERS DES CONSOLES CD 32 BIT



Tous des pirates... même eux !

SCANDALE

Nintendo attaque Samsung pour piratage ! Il aurait en effet été découvert en Europe, en Amérique et en Asie des milliers de cartouches frauduleuses du jeu *Donkey kong country* dont les composants de mémoire sont signés Samsung. Nintendo se dit *"outré"* que l'un de ses anciens partenaires puisse participer à ce type de marché noir. Certes, les utilisateurs moyens que nous sommes comprennent tout de suite que ce n'est pas parce que quelqu'un a utilisé ces composants à des fins illégales que Samsung doit en être tenu pour responsable. Il n'empêche que Nintendo a déjà entamé une procédure judiciaire contre le géant coréen. Ouf ! Dire que l'Amiga a failli être racheté par Samsung...



Donkey kong.

Les rêves de la PS-X

SOMNAMBULE

Depuis la sortie de la *PS-X*, les cadres de Sony baignent dans l'euphorie mégalo-maniaque. On pouvait ainsi apprendre, lors de la dernière conférence des développeurs qui s'est tenue à Londres fin janvier, que seule la *PS-X* apporte une évolution notable depuis la naissance des jeux vidéo. Schéma à l'appui avec une jolie courbe qui prend un angle de 45 degrés à la date de sortie de la bête. On notera la présence énigmatique d'une *Play station 2* à partir de laquelle la courbe, désormais totalement verticale, n'évolue plus dans le temps mais uniquement en puissance... Une démonstration qui n'est pas sans rappeler celle de Steve Jobs lors de la présentation du *NeXT*, où il était montrer comment cet ordinateur révolutionnaire allait changer la face du monde à partir de 1988... L'avenir ? La *PS-X* laissera 35 % du marché familial mondial aux PC et ne s'arrogera qu'un petit 30% ! La concurrence ? Amiga, Sega et Nintendo ne savent faire que du scrolling 2D et de toute façon, chez Sony, ils ne perdent pas de temps à protéger un marché 16 bits en déclin ! L'histoire de l'informatique est malheureusement remplie de machines techniquement révolutionnaires et commercialement catastrophiques. Le plus bel exemple date de plus de dix ans, il s'agissait du *MS-X 2*... de Sony.

Marche à l'Hombre

DU NOUVEAU SUR LA CD-64

Ancien ingénieur de Commodore et travaillant désormais chez Scala, Dave Haynie a remis à l'heure sur Internet les pendules de la rumeur sur le HP/PA. Rappelons que ce composant RISC fabriqué par Hewlett-Packard est l'un des plus puissants aujourd'hui. Il n'aurait en fait jamais été question de remplacer la famille de microprocesseurs 680X0 par un HP/PA sur Amiga. La raison majeure invoquée est la forte difficulté à porter l'Amiga OS, dont le noyau est en pur code Assembleur, vers un autre processeur dont l'architecture est différente. Le HP/PA n'a pas en effet d'émulation 68000 directe et seul le *PowerPC 620* de Motorola, d'Apple et d'IBM devrait avoir cette option (sa sortie est prévue pour la fin de l'année). Le composant de HP a en fait été choisi comme base du chipset graphique de la CD-64, dite *"Hombre"*. Il est convenu de greffer sur celui-ci d'autres co-processeurs (Blitter mathématique, Copper et un système hôte de contrôle) afin de réaliser un "Alice/Agnus" nouvelle génération, auquel on ajoutera une puce vidéo performante dans l'idée des "Denise" et autres "Lisa" formant le chipset Amiga. *Hombre* fonctionnera ainsi en 65536 et 16,7 millions de couleurs, respectivement 16 et 24 bits, par écran. Il est important de dire "par écran" car *Hombre* pourra afficher quatre écrans à la fois, chacun étant en Chunky pixel (pour faciliter le placage de textures sur des formes 3D) et chacun pouvant scroller dans tous les sens indépendamment des trois autres. D'autre part, la ROM contiendra toutes les routines RISC nécessaires à la 3D calculée par le HP/PA et le Blitter. Par contre, aucun des modes graphiques actuels de l'Amiga ne sera supporté et aucun des jeux sortis jusqu'à présent ne pourra fonctionner sur *Hombre* car la console ne contient ni Amiga OS ni microprocesseur compatible 680X0. Dave Haynie rajoute que le chipset d'*Hombre* pourrait être inséré dans les futurs Amiga, mais uniquement à titre de carte graphique. Les composants standards de ce dernier restant l'AAA, équivalent RISC de ce qu'on trouve sur *Hombre* en un peu moins puissant mais 100 % compatible avec les modes actuels.



Theme park

ELECTRONICS ARTS

Fin gourmet du jeu de stratégie et des constructions de mondes tyranniques, les arnaques politiques et autres conquêtes meurtrières commencent à vous déprimer. Pourquoi faut-il toujours être le méchant exploiteur pour être maître du monde ? Hein, pourquoi ?



Enfermé dans votre fief, une mappemonde terne se reflète sur votre visage blafard, et vous méditez sur l'enthousiasme relatif de vos serfs acculés au travail quotidien. Et là, vous vient l'idée : "et si je leur donnais un peu de loisirs pour me détendre ?". *Theme park* est un jeu riche en couleurs qui vous propose de créer votre propre centre de loisirs. Une jolie pelouse s'étale à perte de vue, une clôture laisse apercevoir au travers de ses grilles une multitude de petites têtes blondes enthousiastes et volubiles. Vous posez, telles des pièces de Lego, les chemins que suivront vos visiteurs pour atteindre les multiples attractions, sandwicheries et autres latrines uniquement étalées de-ci de-là pour leur plus grand plaisir... Mais aussi pour le bien de vos finances ! Le premier émerveillement pré-pubien passé, vous comprenez vite l'aspect pécuniaire de la chose et l'intérêt tentant de poser une buvette à côté d'une longue file d'attente. Car *Theme park* est un jeu impitoyable. A peine le portail ouvert, la foule se déverse dans



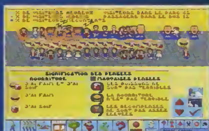
Pour les toilettes, c'est en haut à droite.

les allées tel un liquide fouineur. Très vite, les gens ont faim, salissent le bitume, marchent trop et votre chiffre d'affaire diminue. Chaque détail compte et vous apprendrez vite à rajouter du sel dans vos frites pour faire augmenter la consommation de boissons. Il vous est d'autre part conseillé d'engager du personnel pour le service d'ordre, personnel qui pourra gagner en expérience au cours de la partie, à l'instar des attractions qu'il est possible d'améliorer. L'ergonomie



Sélectionnez vos attractions.

est cependant douteuse : vous devrez posséder une souris compatible Amiga pour manipuler le logiciel, or celle-ci accuse quelques bugs agaçants quant à la pression immédiate sur les boutons ou le déplacement dans le tableau des résultats financiers. Une animation toute en images de synthèse vient introduire ce jeu où vos compétences de gestionnaire seront mises à rude épreuve. On constate avec plaisir que l'adaptation sur CD-32 n'a pas souffert du transfert en provenance du CD-Rom Pc et que des bruitages ont été rajoutés par rapport à la version Amiga.
Yann Serra



Surveillez les pensées des visiteurs.



La rivière magique est une attraction abordable et très divertissante.

Simulation économique

GRAPHISME	16
ANIMATION	16
JOUABILITÉ	15
SON	16
DURÉE DE VIE	19
PRISE EN MAIN	17
DIFFICULTÉ	16
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	15

Nombre de joueurs : 1
Langue : français
Disponible : A1200, A500, Pc et Mac

88%

OFFRE SPECIALE

DELUXE MIDI IV

NOUVEAUX !
Le Kit

La Best Seller des interfaces Midi en France. Maintenant disponible en exclusivité pour Dream dans un Kit complet avec plein de logiciels ! Tous ce quil faut pour devenir un véritable compositeur.

Le Kit Complet inclut :

- Interface Midi Digitale

Deluxe Midi IV est le tout dernier-né dans le domaine des interfaces Midi, un produit professionnel et Hi-tech, qui s'installe très simplement.

- 2 Disquettes

- Plus de 10 logiciels de musique

Composition musicale, tracker, séquenceur, enregistrement digital multi-pistes, etc .

Pour ses lecteurs, Dream, en collaboration avec Adept Development, propose le Deluxe Midi IV Kit au prix exceptionnel de : 149.--

ADEPT DEVELOPMENT

DREAM

Bon de Commande

Je souhaite profiter de l'offre spéciale Dream, je renvoie ce bon de commande ainsi que mon réglement à
POSSE PRESS
21, Rue Notre Dame de Nazareth
75003 PARIS

Nom ____________________
Prénom ____________________
Adresse ____________________
Ville ____________________
Code Postal ____________________

Je souhaite payer par ❑ Chèque ❑ CCP Libellé à l'ordre de Posse Press

❑ Je commande le Home Music Kit pour 229.-- + 60.-- de frais de port

❑ Je commande le Home Music Kit pour 229.-- + 60.-- de frais de port

Sélection des meilleurs logiciels du Freeware & Shareware Amiga à partir de 12 Frs la disquette !

BONS PLANS DREAM :
1 disquette gratuite en plus (sauf SH) pour l'achat de 8 disquettes
3 disquettes gratuites en plus (sauf SH) pour l'achet de 15 disquettes.

Compatibilité
(1) = Amiga 500/2000 équipé du Kickstart 1 2 ou 1.3
(2) = Amiga 500+/600/2000 equipé du Kickstart 2
(3) = Amiga 1200/4000 équipé du Kickstart 3

SH1176 Budget v6 (2.04.6f) : Excellent utilitaire de gestion de comptes en français *(1) (2) (3)*

FDS2327 MagicWB v1.2p : Pour avoir un Workbench beaucoup plus joli. Disque dur indispensable. *(2) (3).*

FDS2464 ViewTek v2.1 : Le meilleur afficheur d'images GIF, JPEG, HAM8 et d animations *(2) (3)*

FDS2365 ProTracker v3.15 : Dernière version de cet excellent éditeur musical, qui est aussi le plus connu. *(1) (2) (3).*

FDS2466a&b Pack Antivirus (2 disquettes) : Les anti-virus les plus récents et les plus efficaces *(2) (3)*

FDS2467a,b&c Pack Compatibilité (3 disquettes) : Des utilitaires astucieux pour degrader votre Amiga 1200/4000 et ainsi faire tourner des logiciels prévus pour des machines plus anciennes Convient aussi pour les Amiga 500+/600 *(2) (3).*

FDS2469a&b MagicWB_Icônes (2 disquettes) : Des dizaines d'icônes pour MagicWB *(2) (3).*

FDS2471 ABackup v4.03 : Utilitaire de sauvegarde des fichiers du disque dur en version française Indispensable ! *(1) (2) (3)*

FF972 QuickFile_v2.02 : Base de données puissante, configurable et très simple à utiliser *(1) (2) (3)*

DPAT62 AmiTEL v1.10 : Emulateur Minitel en français avec fonctions capture, imprime, etc . *(2) (3).*

FDS2537 EasyCalcPlus v1.1 : Sans doute le meilleur tableur disponible dans le domaine public pour l'Amiga *(2) (3)*

FDS2558 HP550C PrinterDriver : Parmi d'autres drivers, on remarque le très recherché driver de l'HP550C *(1) (2) (3)*

FDS2570 Image Knife V1.14 : Un systéma de traitement d'image AGA très puissant et très complet Plus de 60 fonctions différentes sont disponibles Necessite un disque dur *(3)*

FDS2571 DiskSalv II_v11.31 : Utilitaire de réparation et de sauvetage pour toutes les unités de disques *(2) (3).*

FDS2572 DiskCopyPack : La compilation des meilleurs logiciels de duplication. *(1) (2) (3).*

FDS2586a&b Defect - Eagle Player V1.52 : Un player très puissant et tres complet qui reconnaît la quasi totalité des modules existant sur l'Amiga *(2) (3)*

FDS2595 Award Maker Plus : Permet d'imprimer des certificats, diplômes, etc etc Vous pouvez choisir la police de caractères et l encadrement qui convient le mieux *(1) (2) (3).*

FDS2596 Video Tracker AGA Demo : Permet de réaliser un video-clip autour d'un module de musique Vous pouvez importer des images, brosses animées, animations, palettes, routines, textes, objets, objets vectorises, fontes, paysages, etc *(3).*

FDS2620a,b,c&d - Craig Collins - Mean CD Machine : Superbe animation en images de synthèses et en noir et blanc. C'est aussi un comparatif de trois consoles 4 Mo requis *(2) (3)*

FDS2625a&b - Poobs Production - Dangerous Sports Club Anim : Animation humoristique en 2 disquettes sur les sports Ici on vous expose les dangers du parachutisme *(1) (2) (3)*

FDS2629a&b - Kromascan - Treasures of Tutankhamun : Un slide-show AGA en deux disquettes pour tous ceux qui s interessent à l Egypte au temps des Pharaons *(3)*

FDS2630a&b - Kromascan - Treasures of Tutankhamun II : La suite, toujours en deux disquettes et sur le même thème *(3)*

FDS2632 - Rob Baxter - Songs From The Guide : Trois superbes compositions musicales originales signées Rob Baxter *(2) (3)*

FDS2638 - Sound-FX-Series VI
FDS2639 - Sound-FX-Series VII : Collections de sons échantillonnés très varies (explosions, cris, tirs, etc) récupérables dans vos propres modules *(1) (2) (3)*

FDS2641 - Rob Baxter - Largo : Une composition originale de Ludwig Van Beethoven portée sur l'Amiga par Rob Baxter *(2) (3)*

FDS2642 - Rob Baxter - Metrolink : Deux superbes musiques originales de Rox Baxter *(2) (3)*

FDS2646 - Calorie Counter Diary : Ce programme vous donne la valeur en calories de la plupart des aliments et peut vous aider à contrôler votre cuisine *(2) (3)*

FDS2647a&b - Body Shop 6
FDS2648a&b - Body Shop 7 : Deux Slides-show AGA en 2 disquettes de photographies digitalisées de jolies jeunes femmes très sexy Ca n'est pas du porno, c'est de l'art. *(3).*

FDS2650 à 2653 - Unlimited - Rave Study 1 à 4 : Amateurs de musique Techno de Rave et de Trance, voici 4 disquettes pour vous Nécessite 2 Mo *(2) (3)*

FDS2656 - Amiga & Internet Vol I : Joachim Bergot nous presente le premier volume d une collection de disquettes dédiees au fameux réseau Internet Elle intéressera aussi bien les "experts" (listes des sites Ftp, etc), que les débutants ou les personnes désirant en savoir simplement un peu plus sur la "chose" *(1) (2) (3)*

SPECIAL MEGADEMOS AGA
Pour Amiga 1200
FDS2615&,b,c&d - Alcatraz - Ilyad (4 Mo de Fast + 2 lecteurs)
FDS2616 - Rednex - EmptyHead'
FDS2617 - Delight - Explorer
FDS2618a&b - NGC - Artificial Paradise
FDS2619 - S.C.A.L.A. - Not Again !
FDS2621 - Arise - Smells Like n°5
FDS2624 - Trade - Among The Living
FDS2631 - EMT Design - Hard Day
FDS2636 - Absolute - Cream
FDS2637 - Chryseis - The Breath of the Muse
FDS2640 - Rednex - QuackBusted
FDS2643 - Complex - PeeWee
FDS2645 - DiskNet - Volcano
FDS2649 - Digital - Shakkalakka
FDS2654a&b - Rebels - SwitchBack
FDS2655 - Dreamdealers - Imagine

FDS2661 - Malediction Démo : Ce jeu vous plonge dans un labyrinthe en 3D mappee (et oui !!!) ou vos personnages devront survivre et évoluer. C'est une version bridée ne comprenant qu un seul niveau Documentation en Français *(3).*

J015a,b&c - Klondike 2 AGA : Une nouvelle version de ce fameux jeu de cartes Ce jeu nécessite un disque dur et est compatible avec les Amiga 1200 & 4000 uniquement *(3).*

Cartes pour Klondike :
J016 - SandMan Cards (science fiction)
J017 - Iron Maiden Cards (hard rock)
J018 - Faces Too Cards (portraits féminins)
J019 - Hajime Boris Valejo ds (héroic fantasy)
J020 - Swim Suit (cartes x pour adultes)
J021 - Faces Cards (portraits féminins)
J022 - Sorayama Cards (hèroic fantasy)
J023 - Cindy Cards (Superbe Top Modal !)
J024 - Arts Cards (des tableaux)
J025 - Anime Cards (mangas)
J026 - Elle MacPherson Cards (mannequin)
J027 - Woman Cards (des femmes)
J028 - Betty Page Cards (sexy / érotique)
J029 - Star Trek Cards (personnages du film)

J031 - The Shepherd : Il s'agit d'un jeu fortement inspiré par le fameux "Populous" Absolument incontournable ! *(3).*

J032 - Popeye : Un jeu de plates-formes où vous devez sauver Olive Mais attention à Brutus *(1)*

J033 - Space Taxi : Faites monter les passagers à bord de votre taxi spacial et emmenez les au point suivant *(1) (2) (3).*

J034 - Dynamite Warrior's : Jeu d'arcade / stratégie pour 1 à 4 joueurs Vous devez poser des bombes pour vous frayer un chemin, mais aussi pour tuer les trois autres concurrents *(1) (2) (3)*

J035 - Techno Ventura : Jeu de plates-formes où il faut fouiller les pieces afin de trouver les objets permettant de sortir *(1) (3)*

J036 - Happy Monsters : Jeu de plates-formes Pour pouvoir sortir, vous devez ramasser tous les objets de chaque tableau sans vous faire attraper par les monstres *(1) (2) (3).*

J037 - Gamma Zone : Jeu d'arcade dans lequel vous devez ramasser tous les objets (clefs, etc) pour ouvrir les issues afin de poursuivre votre quête *(1) (2) (3).*

J038 - Hol Aga Remix : L'incontournable jeu de plates-formes du DP qui utilise pleinement l'AGA A posséder absolument ! *(3)*

J039 - Ice Runner : Jeu de plates-formes Dans un décor glacial il faut récuperer tous les fruits en evitant les ennemis. *(1) (2).*

J040 - Soccer Cards : La coupe du monde de football 94 sous la forme d'un jeu de cartes Très original ! *(1) (2) (3)*

J041 - Danger Mouse : Un excellant jeu de plates-formes dans lequel le héros est une petite souris *(1) (2) (3).*

J042 - Trick Or Treat : Le but est de retrouver votre adversaire dans un village pour le tuer Pour deux joueurs *(1) (2) (3)*

J043 - Mouse Drive : Une course de voitures dèlirante dans le style de SkidMarks ou Automobile *(3)*

J044 - Marbles : Excellent jeu de réflexion qui comporte en plus un editeur pour créer vos propres tableaux *(1) (2) (3)*

J045 - Solo Assault : Dans le premier niveau, vous devez traverser un champ d'asteroïdes, les autres sont encore plus terribles *(1) (3)*

J046 - Fruit Mania Démo : Jeu de type Machine à sous On se croirait dans un casino de Monte-Carlo ! *(1) (2) (3)*

J047 - Ambassador 2.0 : Un autre excellent jeu de type Machine a sous. *(3)*

J048 - Doctor Strange : Un excellent jeu de plates-formes L un des meilleurs du moment Nous ne vous en dirons pas plus, sauf qu'il est incontournable ! *(3)*

J049a&b - Cybertech : Vous vous trouvez dans un labyrinthe et devez trouver les clefs pour ouvrir les portes et tirer sur tout ce qui bouge avant que les ennemis qui rôdent dans les couloirs n'aient votre peau *(3).*

COLLECTIONS 'FRED FISH' & 'CAM' DISPONIBLES.

BON DE COMMANDE A RETOURNER A : FREE DISTRIBUTION SOFTWARE
82, rue de Sailly, Boite Postale 134, 59453 LYS LEZ LANNOY CEDEX
Téléphone : 20.02.06.63 - Fax : 20.82.17.99 - Minitel : 36.15 FDS

Numéro de Référence des disquettes :
____
____
____

NBRE DE DISQUETTES (FDS, CAM, J, FISH, DPAT, etc...) : .... x 12 Frs = ... F.
NBRE DE DISQUETTES DE LA COLLECTION SH : .... x 21 Frs = ... F.
FORFAIT DE PORT OBLIGATOIRE : 25 Frs = ... F.
FORFAIT RECOMMANDATION (Assurance facultative) : 12 Frs = ... F.
KIT DE TELECHARGEMENT (Câble minitel <- > Amiga + Moon-AM FDS) : 75 Frs = ... F.
( ) CATALOGUE DP COMPLET (3 disks) : 15 Frs avec une commande (20 Frs sans) = ... F.
MONTANT TOTAL A REGLER PAR ( ) CHEQUE ou ( ) MANDAT JOINT = ... F.

( ) CARTE BLEUE : !______!______!______!______! - EXP !____!____!
(par carte bleue : minimum 100 Francs).

Si vous voulez recevoir votre commande encore plus vite et si vous avez une carte bleue, vous pouvez commander par téléphone ou par fax du lundi au vendredi de 9h à 18h ou par minitel 24h/24. Facture avec TVA Jointe. **VENTE PAR CORRESPONDANCE UNIQUEMENT.**

NOM : ____________________ Prénom : ____________________
ADRESSE : ____________________
CODE POSTAL : !___!___!___!___!___! VILLE : ____________________

Dream - Mars 95 Signature :

Skeleton krew

CORE DESIGN

Préparez-vous à une forte dose d'adrénaline avec *Skeleton krew*, le dernier jeu de Core design (au sens propre du terme). C'est un beat'em up au rythme soutenu où évolue une équipe de trois personnages, dont une superbe créature cybernétique appelée Barbella. Votre but, rattraper Moribund kadaver, votre ennemi juré, avant qu'il ne puisse construire sa Psycho machine. Vous traverserez six secteurs, chacun possédant ses propres décors et musiques (6 musiques CD très réussies, dans un rap assez sympa). Mais votre périple ne sera pas de tout repos. Des hordes de mutants et de robots viendront vous barrer la route, et c'est à force de lance-flammes et de méga-bombes que vous en viendrez à bout. Le maniement du personnage n'est pas facile, son tronc peut en effet pivoter sur lui-même pour tirer dans toutes les directions. Heureusement, le paddle de la console est très bien géré, ce qui rend *Skeleton krew CD-32* bien plus maniable que son homonyme sur Amiga. Un deuxième joueur peut à tout moment se joindre à vous et démolir les aliens avec fougue, dans cet univers en 3D isométrique où le stress est garanti à chaque instant. Un beat'em up d'un genre nouveau qui surprend par sa prise en main inhabituelle mais devient vite un défouloir de bonne augure pour les mordus du joystick.
G.H.


Les niveaux supérieurs sont plutôt humides.

Beat'em up

GRAPHISME	13
ANIMATION	14
JOUABILITÉ	15
SON	14
DURÉE DE VIE	14
PRISE EN MAIN	10
DIFFICULTÉ	14
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	13

Nombre de joueurs : 1 à 2
Langue : anglais
Disponible : Amiga 1200

82%

Dragonstone

CORE DESIGN


Les derniers moments d'aventure du jeu.

Quand l'aventure rencontre l'action sur CD-32, c'est un rendez-vous à ne pas manquer. *Dragonstone* n'est pas le genre de jeu un peu répétitif malheureusement synonyme d'heroic fantasy. Loin des jeux de rôles lassants, il propose un mélange d'action et de réflexion savamment dosé. Outre les combats qui composent la partie la plus importante du jeu, toute une trame pseudo-historique vient interagir avec l'action. Mini jeu d'aventure à l'intérieur du beat'em up, les énigmes n'en demeurent pas moins sympathiques. Acheter un seau chez le ferrailleur, le faire réparer chez le forgeron pour enfin le remplir d'eau à la rivière et le verser sur une cheminée qui vous révèlera un passage secret, telles sont les énigmes à résoudre dans *Dragonstone*. Pas mal, non ? En ajoutant à cela une variété de décors gigantesques, en intérieur comme en extérieur, des sorts à lancer à tout va et d'énormes dragons à combattre, la vie de chevalier n'est pas de tout repos. Il est même possible de choisir le sexe de votre guerrier, bien que ceci n'influe pas vraiment sur le scénario. Armes, magie et énergie évoluent au fil du temps et une exploration minutieuse des tableaux est nécessaire pour gonfler ses caractéristiques. Un jeu complet qui vous tient en haleine, malgré une faiblesse du côté aventure au profit de l'action vers la fin du jeu. Une référence dans le domaine de l'heroic fantasy.
G.H.


Vous voilà arrivé au péage.

Action/aventure

GRAPHISME	13
ANIMATION	11
JOUABILITÉ	14
SON	13
DURÉE DE VIE	16
PRISE EN MAIN	17
DIFFICULTÉ	15
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	14

Nombre de joueurs : 1
Langue : français
Disponible : Amiga

85%

ISSN 1164-1746

AMIGA NEWS



AmigaNews & Vidéo Numérique

En kiosque à la fin du mois

SQUIRREL SCSI sur port PCMCIA

MULTI-LECTEUR CD SCSI

AURA: un son 12 bits exceptionnel sur A1200

TOWER bon marché pour A4000

BLIZZARD 1230 III

SCALA MM400

CANDO 3.0 et CANDEBUG

VIDEOSTAGE

- *Mettez de l'art dans vos vidéos et 3D*
- *Séries: LightWave, Internet, ASM, DP*
- *Et comme toujours les news réelles du monde Amiga*

Mars 1995

AMIGA OS 3.1




AMIGA OS 3.1

A500/A2000 **720.--**

A1200/A3000/A4000 **820.--**

Picasso II RTG

Hardware of the year 1993 and 1994



- Carte graphique pour tout les Amigas avec bus Zorro
- Avec driver pour le Workbench
- Support 256 avec WB 3.1, mèmesur le A2000 et A3000
- Tirez les ecrans comme vouz voulez
- Workbench reglable jusqu`á 1600 * 1280
- Haute couleur (16 bit) et TrueCoulor (24 bit) graphique jusqu`á 16 Mio. couleurs!
- Drivers pour les logiciels graphique AdPro, ImageFX, ImageMaster, Real3D......
- Marche avec touts les moniteurs VGA et MultiScan
- Marche même avec les anciens jeux
- Fourni avec beaucoup de logiciels utiles

à partir de **2490.--**

Liana



Vous aves besoins d`une solution rapide et simple pour relier deux Amiga? LIANA est exactement ce qu´il vous faut à un prix trés bas! Comme on dit en anglais „Plug and Play" ce qui veut dire: brancher et jouer. Partagez une imprimante ou une device storage entre deux machines.

499.--

- Pour tout les Amiga a partir du Workbench 2.04.
- Tous cablages fournis.
- Fourni avec le logiciel Envoy de Commodore.
- Manuel en englais.
- Jeu de reseaux avec deux Amiga: message renvoyé ou reçu interchangeable.

MainActor Professional



Devenir réalisateur vous même! En combination avec PICASSO vous pouvez réaliser des animations incroyables en format AVI ou FLI.

- Des animations avec sons
- Support pour certaines cartes graphiques disponible
- Supporte le 24Bit
- Lances les animations directement du RAM ou disque dur
- Convertissez les animations ou les formats
- Regardez les dans une fenetre du Workbench
- Support complet du AREXX
- Peut supporter jusqu`à 14 formats différents
- Extrement rapide avec la carte „PICASSO"

390.--

Ariadne



Ne vous perdrez pas dans le monde de communications via ordinateur! Ariadne est la carte Ethernet peur tout Amiga avec bus Zorro. Elle vous perment d`avoir 2 prises paralelles en plus.

- 10Base-2 (Thin Ethernet, cable coaxiale)
- 10Base-T (Twisted Pair, cable telephonique)
- Support pour une ROM Boot
- Compatible SANA-II driver pour Ethernet
- 32KByte memoire cache
- Manuel en anglais
- Fourni avec le logiciel Envoy de Commodore

1950.--



VILLAGE TRONIC

Wellweg 95 D-31157 Sarstedt - Germany

[illegible]-10 technical Hotline
[illegible]-11 Orders
[illegible]-40 Mailbox
[illegible]-49 FAX



CUDA INFORMATIQUE

Cuda Informatique S.A.R.L.
31, rue de Treves, 75009 PARIS
Téléphone: (1) 42.46.47.60
Téléfax: (1) 42.46.47.01
Ouvert du Lundi au Vendredi,
de 10h à 13h et de 14h à 19h

DR@AM

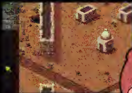
N°16

Photogenics *(3.0+)*

Incroyable ! La version démo du must des logiciels de retouche d'images sur Amiga.

Cannon fodder 2

La démo du superbe hit pour tous les Amiga, 1 Mo.

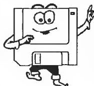




12 Frs la Disquette

Frais de port GRATUITS pour les commandes de disquettes DP de plus de 300 Frs.

AM 817 - DERRING GO : ramassez tous les fruits et évitez les nombreux ennemis. 600 et 1200
AM 818 - GREEN FIVE : excellent jeu d'aventure-action dans le style Another World.
AM 819 - DOCTOR STRANGE : le hit des hits des jeux de plateformes. 600 et 1200.
AM 820 - YETI : une remise au goût du jour du célèbre Donkey Kong. Très bien réalisé.
AM 821 - TMA : aux commandes d'un vaisseau spacial vous devrez collecter divers objets.
AM 822 - PERPETUAL CRAZE : un superbe jeu de karaté. Uniquement sur A1200.
AM 823 - POPCORN : ramassez les tous popcorns pour passer aux tableaux suivants.
AM 824 - VIPER : shoot em up en scrolling vertical. Bon jeu de tir, de bonne facture.
AM 825 - PIPELINER : vous devez réunir deux endroit par un pipeline.
AM 826 - SHOOT OUT : jeu de tir à volonté dans lequel vous devez abattre les gangsters.
AM 827 - GALAGA DELUXE II : superbe shoot em up en version AGA.
AM 828 - ULTRABALL : très bon casse briques offrant de multiples options étonnantes.
AM 829 - ASTROLOGIE v4.1 : un excellent logiciel d'astrologie, biorythmes, numérologie, etc...
AM 830 - AMITEL v1.10 : excellent émulateur minitel. Entièrement en Français.
AM 831 - QUINZEE v1.00 : jeu de Yathzee dans lequel on joue 3 parties simultanément.
AM 832 - SNACKMAN : une nouvelle adaptation de Pacman très bien réalisée.
AM 833 - METAL MOTION : les fanas de tir à outrance vont être gâtés.
AM 834 - COOKIE : vous incarnez un chef cuistot qui doit abattre des ingrédients.
AM 835 - INCINERATOR : vous devez protéger la ville contres les attaques venus du ciel.
AM 836 - ORK ATTACK : défendez votre chateau en bombardant de pierres vos ennemis.
AM 837 - PEEBEE : shoot em up classique dans lequel vous incarnez une abeille.
AM 838 - GRIBIT : vous incarnez une grenouille qui doit avaler tous les fruits qu'elle trouve.
AM 839 - NEBULA : combat de vaisseaux spaciaux en 3D sur une planète hostile.
AM 840 - DRIVING MANIACS : une des meilleures courses de voitures en 3D.
AM 841 - SUPER SKODA CHALLENGE : jeu de simulation de course de voitures.
AM 842 - REVES EN 16 MILLIONS : images en 16 millions de couleurs des plus belles voitures
AM 844 - SINOPE démo : version d'évaluation d'un logiciel d'astronomie en Français.
AM 845 - TIQ : compression d'images IFF sans perte de données. En Français.
AM 846 - NAVY SLIDE : compilation d'images IFF en noir et blanc concernant la marine.
AM 847 - BEATLES MANIA : compilation de plus de 35 musiques des Beatles.
AM 848 - LA BOITE A OUTIL : doc francisée de Virus Chzckers, Relokick, Dcopy et Disksalv.
AM 851 - COCKTAIL : base de données d'environ 70 recettes de cocktails, en Français.
AM 852 - ENGLISH VOCAB MEMORY : apprentissage de l'anglais avec synthèse vocale.
AM 853 - OPTIMDISK II : près d'une dizaine de nouvelles commandes CLI en Français.
AM 854 - SUPER CRASH : un excellent jeu du style Tron, documentation en Français.
AM 856 - YAMOS : un jeu de Yathzee entièrement en Français.
AM 858 - TO THE DEATH : jeu de combat, graphismes agrébles, souplesse, etc... Superbe.
AM 859 - MANGAD SLIDE SHOW : compilation d'excellentes images suréalistes.
AM 860A et 860B - BIG TIME SENSUALITY : on peut appeler ça une super giga mégadémo.
AM 861 - FES BASIC : language de programmation basic complet et très performant.
AM 862 - JOEY THE WORM : un excellent jeu de réflexion
AM 864 - TETRIS PRO : c'est peut être bien la meilleure version de Tétris sur Amiga.
AM 865 - ICE RUNNER : jeu d'arcade du style jeu d'échelles d'une qualité professinnelle.
AM 866 - PROBOARD v1.1b : logiciel de création de schémas électroniques.
AM 867A et 867B - CYBERTECH CORPORATION : superbe jeu d'action.
AM 868 - MOTOS SLIDE 1 : collection d'images retraçant l'histoire de la motos.
AM 869 - MOTOS SLIDE 2 : collection d'images retraçant l'histoire de la motos.
AM 870 - MOTOS SLIDE 3 : collection d'images retraçant l'histoire de la motos.
AM 871 - MOTOS SLIDE 4 : collection d'images retraçant l'histoire de la motos.
AM 872 - MOTOS SLIDE 5 : collection d'images retraçant l'histoire de la motos.
AM 875 - DATA INDEX PRO v3.31 : un excellent logiciel de gestion de base de données.
AM 876 - POPEYE : jeu de plateformes dans lequel vous incarnez Popeye. 500 et 1200.
AM 877A, 877B et 877C - MAD FIGHTERS 2 : jeu de simulation de combat, karaté. A1200.
AM 878A et 878B - START OF THE ART : plus de 20 utilitaires relatifs aux images.
AM 879 - NIHON SEI 1 : compilation de dessins érotiques.
AM 880 - NIHON SEI 2 : compilation de dessins érotiques.
AM 881 - NIHON SEI 3 : compilation de dessins érotiques.
AM 882 - NIHON SEI 4 : compilation de dessins érotiques.
AM 883 - NIHON SEI 5 : compilation de dessins érotiques.
AM 884A et 884B - NIHON SEI FINAL : compilation de dessins érotiques.
AM 885A et 885B - CLAUDIA SLIDE : collection d'images de Claudia Schieffer.
AM 896 - THE SHEPHERD : jeu style Populous dans lequel il faut détruire le peuple adverse.
AM 897 - RELOCKICK v1.42 : faire fonctionner les programmes prévus pour A500 sur A1200
AM 899 * CHEQUE MATE : logiciel de gestion de compte bancaire pour A1200.
AM 904 - QUICK FILE : gestion de base de données puissante et simple à utiliser.
AM 905 - THE PYRAMID GAME : excellent jeu de réflexion à voir absolument.
AM 906 - ZOMBIE APOCALYPSE 2 : du tir et du sang à outrance.
AM 907 - ALIEN FRENZY : jeu de combat pour deux joueurs.
AM 909 - HYDROZONE : évitez les parois et obstacles pour arriver au bout du tunnel.
AM 915 - ACCOUNT MASTER v2.12 : excellent logiciel de gestion de compte bancaire
AM 916 - LE PENDU : jeux éducatif du Pendu. En Français.
AM 917 - BAZZA RUNT : un très bon jeu de plateformes pour 600 et 1200.
AM 920 - VIRUS WORK SHOP : antivirus qui détecte et élimine plus de 200 virus. 600 et 1200
AM 921 - FORMS v1.04 : réalisez facilement vos imprimés tels que factures, bons de livraison...
AM 922 - CALORIE COUNTER DIARY v1.2 : logiciel de diététique pour 600 et 1200.
AM 923 - TETRIS DUEL AGA : une nouvelle version de Tétris. Superbe. Uniquement 1200
AM 924 - AMIGANOID : un des meilleurs casse briques jamais vu à ce jour sur Amiga.
AM 925 - TOADO : aidez une grenouille à traverser la route sans se faire écraser.
AM 926 - GALAXY 93 : superbe shootem up d'une qualité et exceptionnelle.
AM 930 - DANGER MOUSE : vous incarnez une souris agent secret qui doit délivrer ses amis.
AM 933 - GRAVITY FOECE 2 : beau jeu de combat spacial pour deux joueurs.
AM 934 - CITIZEN PRINT MANAGER : utilitaire d'impression pour imprimantes Citizen.
AM 937 - SIRD CREATOR : Créez des images stéréogrammes.
AM 942 - TETRIX : un clône de Tétris de bonne qualité. Uniquement A500.



COUP DE COEUR

AM 855- JEUX DE DES : logiciel shareware très convivial qui regroupe un Yathzee, un Yams et un Impair. De quoi passer de longues heures devant votre machine préférée. La documentation en Français est intégrée dans le logiciel et l'on peut jouer jusqu'à six joueurs simultanément. D'autres options permettent de définir le mode de remplissage de la grille de jeu.

Les Promos

(Dans la limite des stocks disponibles)

Tapis de souris	10 Frs
Disquettes Double Densité	2,60 Frs
Disquettes Haute Densité	2,95 Frs
Home Music Kit + Interface Midi	289 Frs
ENCEINTES PREAMPLIFIEES 2 X 80 Watts	549 Frs
ENCEINTES PREAMPLIFIEES 2 X 25 Watts avec support	349 Frs
ENCEINTES PREAMPLIFIEES 25 Watts sans support	299 Frs
ENCEINTES PREAMPLIFIEES 2 X 15 Watts	249 Frs
Souris toutes machines	159 Frs
Souris optique	349 Frs
Trackball toutes machines	279 Frs
Modem 2400 BPS	299 Frs
Filtre écran nylon 14"	99 Frs
Filtre écran verre 14" anti UV	139 Frs



Bon de commande à retourner à :

IFA, 508 Route Nationale 59680 Cerfontaine
Tel : 27-65-58-11 Fax : 27-65-86-11

Je désire recevoir le catalogue :
O Amiga O Atari O Compatible PC

Nombre de disquettes .... x 12 Frs .... = ... Frs
Catalogue complet (20 Frs) .... = ... Frs
Frais de port .... = 35 Frs
Frais de port supplémentaire étranger (25 Frs) = ... Frs

Montant total = ... Frs

Réglement en :
O Chèque O Mandat O Carte Bleue

CB N° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date d'expiration : ..../....... Signature :

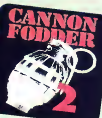
Nom .... Prénom ....

N° .... Rue ....

Code Postal .... Ville ....



Cannon fodder 2

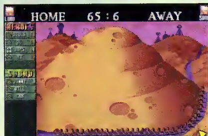


SENSIBLE SOFTWARE

Le mythique Cannon fodder vient de s'enrichir d'un nouveau volet. Cannon fodder II se paie le luxe de tomber dans la fantaisie, en proposant des décors plus variés (vaisseau extra-terrestre, Chicago des années 30, médiéval) et quelques options du même acabit (dragon, dirigeable, soucoupe volante). Un logiciel qu'il est difficile d'éviter.

Le principe du jeu n'a pas changé d'un pouce et cette seconde mouture a bien fait de ne pas innover dans ce domaine. La simplicité d'utilisation qui avait fait la force du premier se retrouve ici, sans qu'aucun changement (si ce n'est au niveau des armes employées et des véhicules utilisés) ne vienne contrarier le joueur déjà conditionné au phénomène *Cannon fodder*. Car si le principe est resté le même, il faut reconnaître que la présente version place la barre nettement plus haut en terme de difficulté. Mis à part le premier niveau qui vous familiarise avec les nouveaux décors, on se rend vite compte que *Cannon fodder II* n'est pas fait pour les débutants, mais s'annonce au contraire comme la digne suite du précédent. Un conseil alors, si vous ne connaissez pas le premier, il est préférable de vous le procurer (par l'intermédiaire de la compil *Beau jolly* par exemple) avant de vous attaquer à son grand frère. Mais comme la gestion du commando n'a pas changé, je vais vous expliquer de quoi il en retourne.

Un jeu exceptionnel qui n'a rien à envier à son prédécesseur.

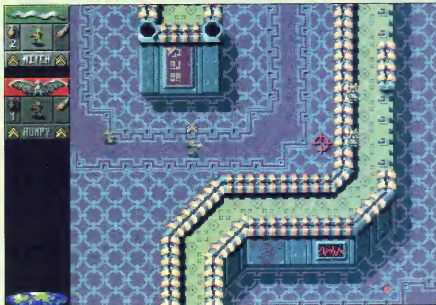


Votre mission

Vous dirigez une troupe d'élite dont vous devrez guider les pas à travers une série de missions de plus en plus périlleuses. Le maniement est simple, un clic sur le bouton gauche de la souris pour envoyer l'équipe dans la direction voulue, un autre sur le bouton droit pour tirer une rafale, et une combinaison des deux pour se servir des armes plus puissantes (grenades, lance-roquettes). Le but est généralement de détruire tous les ennemis du niveau actuel, ainsi que leurs installations, mais il arrive qu'il faille libérer des otages ou enclencher des interrupteurs. Les adversaires sont coriaces et sont loin d'être idiots. Ils vous attendent généralement au coin d'un mur ou derrière des arbres, et n'hésitent pas à vous balancer des missiles ou des grenades


Vos adversaires sont loin d'être idiots.


Un petit tour du côté de la carte.


Une vraie terreur avec son bazouka !